
EMUTIME
模拟时代
2002.3
CPS2 传说
KOF2001 离我们还有多远?
模拟器界的菜鸟与 lamer
动感光波 VS 残像拳
系の谱～音速刺
猬、超音鼠、索尼克、
狱门山物语
光明力量 CD 版攻略
3
《游戏时代》杂志社荣誉出品



2002.03

出版编辑：喻 静

终审编辑：吕 丁

出 版 号：ISBN 7-900354-00-X/L.99

制作单位：北京游戏时代科技有限公司

通讯地址：北京市海淀区塔院朗秋园

甲 8 号“创银商务中心”

发 行 人：杨晓红

业务电话：010-62016890 62018049

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约撰稿鸣谢：

某人 无声模都

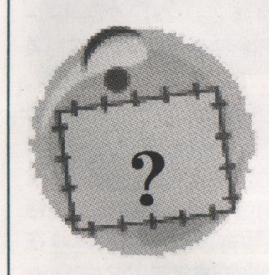
白金之星 白金模拟站

OEZ COTOLO

EmuTimE 模拟时代



神秘大型电玩将有望模拟?



这条消息是 Billy 在 KOF2K1 事件后第一次发表关于街机方面的消息，毫无疑问大家都希望能是 KOF2K1，但是很遗憾，Billy 在声明中说，如果在 Nebula 或者 Kawaks 上面看到新增了某个大型电玩系统，那么就是这个了。还特别提到这是一个最多可供 4 人玩的游戏。就此推断，这是一个全新的，以前没有被模拟过的街机系统，上面的游戏可以提供 4 打的支持，是什么呢，鉴于笔者和 Billy 的约定，在 Billy 没有公布之前是无法说明的。

DC上的模拟器



NesterDC：这是著名的NES模拟器，目前支持全屏显示，支持FDS（FC的磁盘系统）的声音模拟，加速和Debug，支持的最大ROM数量为4096个，支持手柄连发。

PSe-x：这个计划是一个DC上的PS模拟器，目前这个模拟器的完成度是核心99.9%，插件部分完成了80%左右，还比较初级。

PC-FX模拟计划



PC-FX是在94年12月23日发售的PC-E后续机种。由于机能偏向动画，造成其他类型游戏的制作困难，加上成本、市场等因素，最终是惨淡收场。当然啦，对于我们模拟器FANS来说，这样的古董+罕见的主机最能提起人的兴趣了：P这个由PcengineFX.COM发起的模拟计划得到了很多人的响应，包括NEO-0在内，目前也有PC-FX的光盘ISO在ABEM上流传。最新的开发报告中说debuger也已经完成了，只不过离真正可以模拟主机还要很远就是了。

KOF2001 dump完成?

2月2日，一个自称K99999的人在各大模拟器的论坛上发表了消息，内容是一组图片，上面赫然是KOF2001的游戏画面.......本月引起轩然大波的重磅炸弹就是KOF2001的ROM已经被证实Dump成功！此消息在网络上真的是炸开了花，所引发的事件也层出不穷。（在“业界专题”栏目有详细报道）。



ePSXe1.5发表

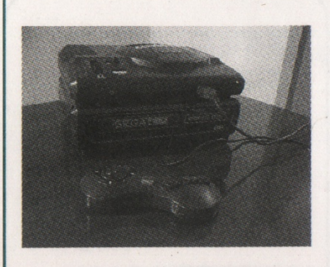




在等待了将近1年的时候后，ePSXe终于发表了新版本，毫无疑问，ePSXe将会是最好的免费PS模拟器，只要不被Lamer们骚扰就成：P

新版本目前唯一知道的进展是改变了CD函数，可以工作在任何CD-ROM插件下，这样《星海传说2》死机的问题就解决了，其他的部分也会有若干提升，大家开心的等吧：）

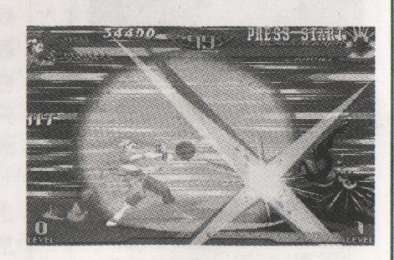
SEGA CD/MD 模拟器进展



最近 SEGA CD 的模拟以及 MD 的模拟几乎在极短时间那就有了极大的发展。按照某位老大的话说，SEGA CD 的模拟器几乎在一夜之间变的完美了，而给我们带来这一切的就是 Kega 和 GENS。

然而这一切还远不是尽头，最让人跌破眼镜的消息是，这两大 SEGA 主机模拟器作者居然宣布将会合作进行模拟器的开发！作为 SEGA MD/CD 模拟器中最强的两个，他们能合作简直像做梦：P 可以期待是不久之后我们可以拥有相当完美的 MD/CD 模拟器！当然可能不止这样而已，相信最终的目标应该是 32X！以两位大哥的实力，超过现在 Ages 的完成度应该是不成问题吧：P

Nebula 支持全新的透明效果



Nebula 的新版本支持了一个很特别的效果，他可以改变图层的描绘方式，使这些图层部分变得透明，当然，这只是一个视觉强化效果，而并非原有硬件特性。

Nebula 这个功能相当出色，尽管需要大量的计算处理，但速度并没有明显的减慢（难道是因为原来所浪费的资源太多了么?_?），在像《漫画英雄 VS Capcom》这样的游戏中简直惊天地泣鬼神：P

Kof2000 ≈ Kof2001！？



由著名的广州游戏小组的白河愁制作，Kof2000 修改器放出，可使用 4 名援护角色，需 Ngx+Win98+ 手柄支持，在 Kof2001 没有出来之前，可说是一个寥解等待之苦的新年礼物。

CPS2Shock 更新



CPS2Shock 这次带给我们的是期待已久的 Capcom 格斗巨作，《漫画英雄 VS Capcom》，这是 Capcom 在 CPS2 基版上所作的 VS 系列的最后一作，画面演绎可算是 CPS2 的最高出力，配合 Nebula 最新版中的透明功能，画面好得令人目瞪口呆。另外也有消息说大家所期待的《口袋战士》也已经作好了，就等放出 xor 表而已。

GP32 模拟器

GP32 是一个由韩国公司开发的，要与 GBA 竞争的掌机，使用 32 位 CPU，性能非常强大，前段时间听闻 FireFly 发表了世界上第一个 GP32 掌机的模拟器 GeePee32，但后来就没下文了，而现在突然之间不仅有了接近完美的模拟器还有了不少 ROM。

这个韩国开发的掌机不知道销量如何，我相信是除了韩国本国，不会有什么海外市场的：P



Mame v0.58 发表



这次的 MAME v0.58 名为"5 years old"，顾名思义是为了纪念 1997 年的 2 月 5 日发表的 MAME v0.1。

即使 MAME 让玩家玩到了以前的街机游戏和甚至是一些新游戏（PS：Cave 的射击系列等），这个计划的主要目的是要研究验证街机游戏的硬件和软件。现在有许多已经市面上玩不到的游戏，这些游戏将在 Mame 中重新获得新生。而能够玩这些游戏仅仅是一个附带的功能。Mame 的巨大成功离不开那些加入 Mame 开发队伍的程序员的才能！现在，队伍中有大约 100 个人，但是除此之外也有很多投稿贡献的人。Nicola Salmoria 仍然是计划的协调者。

Cygne 发表新版本



目前唯一的 Windows 平台的 WS/WSC 模拟器 Cygne 终于发表了新版本，而且根据作者 dox 的说法，这个版本将会是最后一个版本。新版本支持了全部的 WSC ROM，但是现在还是不能支持声音，而且速度上也差强人意，图形上面也还有 Bugs，不过时钟与 EEPROM 已经支持。Dox 表示他目前是全职程序设计师，工作非常忙，没有时间继续 Cygne 的开发工作，不得以只好暂停。不过 dox 宣布将会公开 Cygne 的源码，好让有兴趣开发的人能够继续下去。相信对另外一个 WS 模拟器开发者 Gollum (Boycott Advance 的作者)来说是个绝好消息吧：P

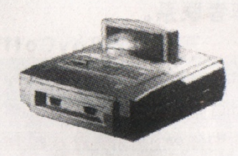
其他 PS 模拟器消息

AdriPSX ：这个 PSX 模拟器在公开源代码后终于再次更新。更新包括：良好的兼容性；修正 3000A 和许多 GTE 代码；支持真彩动画播放；支持各种 PSX 插件；通过使用动态重编译引擎和部分 HLE 模拟，加快了运行速度等等。

Pcsx：这是一个 Windows 和 Linux 平台的 PSX 模拟器，不过很初级，几乎不能运行游戏，改进包括：重写了 CD 解码器；修正 XA 音源品质；速度有所提高；重写 gte；更好的 BIOS 模拟；支持 SPU 更新界面；便于以后版本使用的存盘；可更改 BIOS 和插件的路径；

PSinex rev 5 ：因为宣称可以模拟 PE2 而引起大家注意的免费 PS 模拟器，直到今天似乎也没太大变化。主要的更改包括重写了 CD 解码器，精确的 SIO 中断时脉，加入了 SPU IRQ Hack，一些游戏因此可以出声了。

A'Can 模拟计划发起



电玩年龄比较长的朋友应该还记得一部国人开发的 16Bit 游戏机——A'can，这部由台湾公司开发的游戏机有着不输 SFC，甚至更强的机能，可惜由于软件缺乏，而且大多是些台湾的 PC 厂商开发的移植自 PC 的游戏，最终几乎是没有掀起一点波澜就寿终正寝，非常可惜，现在 Billy 发起了这部主机的模拟计划。在 Billy 的主页声明中，Billy 希望能有人捐赠 A'Can 的 SDK 开发包，这样比较容易些。

XP下的手柄驱动

DreamSNES：据说是最强的SNES模拟器诞生了，支持键盘、鼠标、光线枪等输入外设，最大的改进是速度，在开启声音模拟的情况下，可以达到98%的执行速度。

XP上的PS震动手柄驱动一直没有，这使得很多在使用XP系统的模拟器爱好者没办法玩的尽兴，现在北通发表了For 2K/XP的手柄驱动，解决了这一问题。

驱动包含两个版本，一个正式版本和一个测试版本。正式版支持震动，模拟摇杆，但只支持单手柄，而Beta测试版驱动则支持双手柄。



GBA模拟器进展





VisualBoyAdvance已经发表了新版本。

VBA随后发表了对应Windows、Linux、BeOS的SDL版本，另外Forgotten希望在SDL版本中加入新的函数，需要测试员，有兴趣的人可以与作者联系。

声音方面BoyCott Advance曾说是最强的，但直到现在的版本杂音问题也依然没有改进，画面的错误也是一样，感觉上依然有很多GBA特效没有支持。

MAME全接触

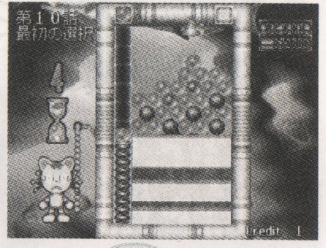
泡泡方块



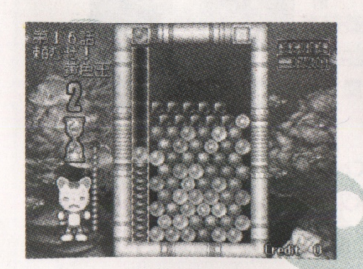
大家情人节都过得开心吗？情人节和元宵都过了一段时间了，不知大家和MM们的生活过的是否幸福如意，在这我就为大家介绍一只极适合和MM一齐玩的游戏 -- 泡泡方块。

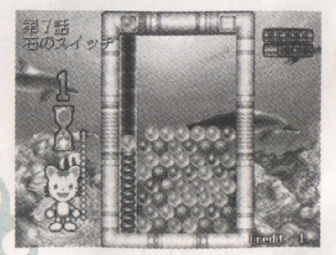
■ 推荐模拟器：MAME0.58

■ 游戏厂商：CAVE


攻击画面上方的潜水艇能一发逆转

泡泡方块是一只由射击游戏名厂Cave出品的PUZ游戏。游戏操作非常简单，所有的操作用腰杆的下键就可完成。游戏的目的是要把水中的宝石变成气泡消掉。另外一个小窍门就是要留意每局版面左上方的提示文字（虽然是日文，但大部分能猜出其意思），按它的提示可以玩出很爽快的连锁哦。而游戏最吸引人的地方，是它的双打模式。普通PUZ游戏的双打模式多为互相对战。但泡泡方块的双打模式却是合作关系的，一方稍有差池就会一起Game Over。

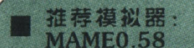

看，小猫可爱的表情


提示从右边着手

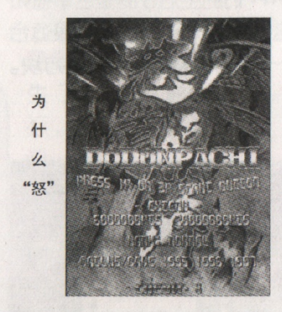
称为首领蜂的几架重火力飞行器，作为正义的力量，对抗不知从哪里来的高科技的敌人，在漫漫宇宙展开殊死的枪火搏斗。

■ 推荐模拟器：MAME0.58

■ 游戏厂商：CAVE



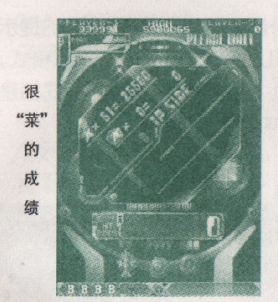
怒首领蜂



为什么"怒"



著名的作品，很多人都是从它才开始知道那个"下雨"的射击厂商Cave的，前作是首领蜂，Atlus和Cave合作的作品，后来Cave单飞了。



很"菜"的成绩



狂潮般的攻击

现在首领蜂系列的版权已被Cave卖给了台湾的开发商IGS，就是出品<三国战记>的厂商，继承火爆的风格，还加入了以中文命名的Boss。（在老外看来，中文就像图腾上的文字，充满神秘，Cool就一个字！）

弹统

■ 推荐模拟器：EZMAME

■ 游戏厂商：CAVE



攻击效果很"猛"

啦啦啦！小人跳舞

比较鲜为人知的作品，比较接近当年Taito的风格，无限的宇宙，大型又大量的敌方机体，而自机也拥有骇人的武器和爆弹，与Cave后期的作品相比，弹雨不算太大，属"阴有小雨"的类型。（笑）

比较特别是自机吃的加分是飞来飞去的小人（不会超载吗？），爆弹是出现漫屏的小人，连过关，也有一堆看来很时髦的蹦跳小人，后现代主义，不懂的说......

TANK FORCE



■ 推荐模拟器：EZMAME
■ 游戏厂商：namco

永远怀念的作品，坦克大战，FC时代应该不会玩过吧，街机上的系列作品，由Namco开发，画面大幅度提高，更多种类的敌人，更多种类的地形。





合作更好玩!

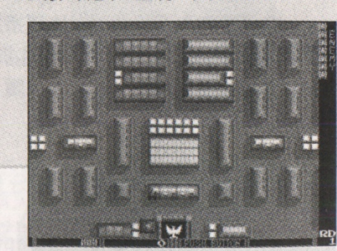
游戏更加入对Boss战，我方的一架（或者两架）小小的坦克，需要对付硕大的敌人陆行战斗堡垒战车，同时还有敌方小坦克的骚扰，你敢挑战它吗？！



地图画面像极大战略中的画面，充满汽油味和硝烟味的二战战场风格，由你冲锋陷阵。



驾驶MIAI坦克很爽!



要保护那“鸟”

街头足球

BACKSTREET SOCCER

游戏的玩法和fc上的热血足球很像，可以使出旋转射门等必杀技，带有很浓的格斗味。



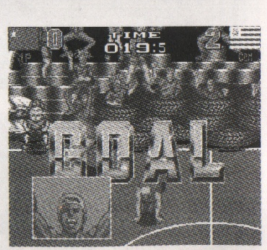
■ 推荐模拟器：EZMAME
■ 游戏厂商：SUNA



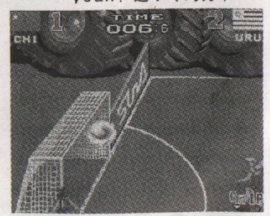
中日韩大战!

可供选择的有多个国家的强队，令人感到意外的是可以选择中国队，但那真的是中国人吗？为了民族的尊严，笔者打算跟其厂商没完:)。

支持4个玩家竞赛也是游戏的一个卖点，当与朋友组队竞赛时更能感受游戏的乐趣：），场地中不设边界（你偏离龙门的射球可能是攻破对方防线的关键，除非你打出地对空导弹了），当你无法正面突破龙门的防守，合理运用墙壁的反弹会得到意想不到的效果，一般来说技术的运用将围绕着墙壁的反弹，经过对比觉得热血足球像是无法超越的巅峰，难道真的没有格斗足球游戏能超越他吗？残念~



yeah！进了（对方）



撞柱？（菩萨保佑）

最后要说的是：“犯规是不存在的，运用一切尽量狠的动作招呼你的对手吧”。



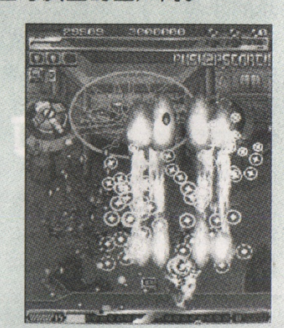
■ 推荐模拟器：EZMAME
■ 游戏厂商：Cave



在未来，一个叫夜叉的超能力者犯罪组织把势力伸展到整个社会，其他超能力者成为他们招揽或者消灭的对象，不被其收买的几位主角，为了各自的使命，开始了以超能力为武器的对决。

由2D射击游戏生产商Cave制作，著名的漫天子弹是他的标志，在2D射击游戏低迷的90年代末，Cave几乎是唯一保持数量与质量的生产商。

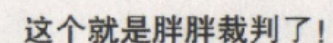

下雪了……


华丽的射击画面


闪光射门的说！

也许多数的玩家已经不屑玩这样的足球游戏了，事实上也是这样，当越来越多的立体足球游戏出现，脱口而出的只有WE系列和FIFA系列等名作，但偶尔重温这些旧作品仍能让你乐此不疲。

这是MVS上的作品，动作只有简单的传和射，操作容易，只要看清球的落点，抢占有利位置就能胜出，玩法简单但很有乐趣。最有趣的地方是比赛中能攻击那个胖胖的主裁判，每次比赛欺负这个倒霉的角色也成了爱好之一了（虐待狂^^）。

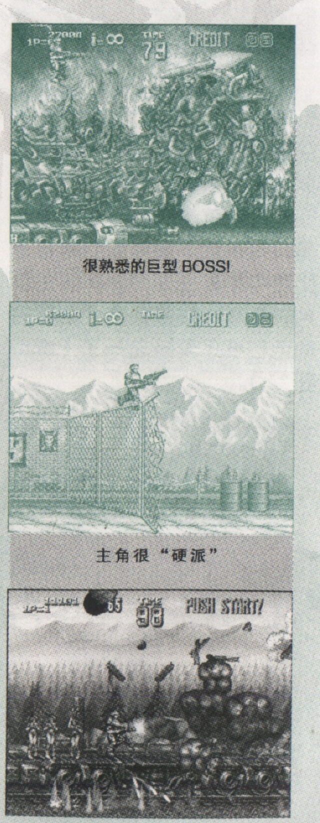

这个就是胖胖裁判了！





■ 推荐模拟器：EZMAME
■ 游戏厂商：SAURUS





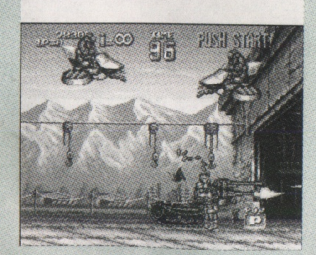
■ 推荐模拟器：EZMAME

■ 游戏厂商：IREN

Gunforce2 终于被 MAME 正式支持了。虽被称为 Metal Slug 的前身，但个人感觉与 MS 系列比较，它显得毫不逊色，甚至比 MS 更为出色。可能是在 94 年推出的原因吧，游戏在当时并没有造成很大的反响。今天，模拟器将它"重现江湖"，反而给了我们一种奇特的新鲜感。游戏时会发现有很多的 Bug，但并不影响游戏的可玩性（有些 Bug 还挺搞笑的）。玩多了 MS3，换换口味也不错嘛！

很熟悉的巨型 BOSS!

主角很"硬派"



这是 METAL 什么！？？

炮火中抢救 MM！！

■ 推荐模拟器：EZMAME

■ 游戏厂商：Jaleco

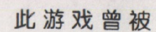


模拟器一直没有很好的音乐游戏（除了那玩烂了的 DDR），现在 MAME 支持了 Jaleco 的音乐游戏 Rock'N Tread。

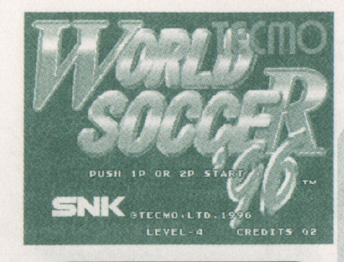
摇滚族4



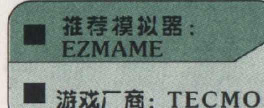
游戏风格与 Konami 的音乐游戏有些区别，Rock'N Tread 系列的歌曲多是购得版权的流行音乐，游戏有多首好听的日文歌曲，由于笔者不是哈日族，大多只能听出个耳熟，但游戏中还是有笔者非常喜欢的 Ever Little Thing 的 Time goes by 和彩虹乐团的 Stay Away。



此游戏曾被 Konami 控告，违反了专利法，抄袭了 Konami 的音乐游戏，但没有竞争终不是好事，最终撤销控罪。



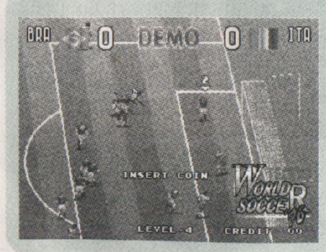
世界足球 96



老牌游戏商 TEMCO 在未修炼出制作 DOA 的功力前，靠的正是此类游戏支撑的。当然，其制作的“忍者龙剑传”属于传世之作，在这里就不多谈它啦，还是介绍这款足球游戏吧。说真的，此游戏给笔者带来不少意外的惊喜。首先是系统，不断的进攻，巧妙的传切就能突破对方防线，玩法相当简单，要是不能在 90 分钟的比赛中分胜负，就会进入点球画面，玩家进攻时可先选择方向再射门，而防守时要靠“蒙”对手射门的方向，就好像买大买小，机会是 50/50 ：）


终于赢了！！！

再来是操作方面，操作简单，没有复杂的技巧，一传一切就能决胜负，只要在禁区范围就能使出倒挂金钩，这算特殊技了；

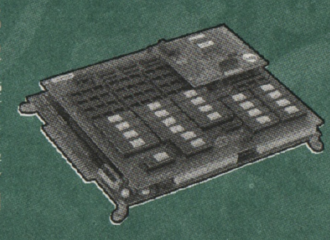


最后是大特写画面，虽然游戏画面只算一般，但每次破门后有类似播片的庆祝画面而且角色的样子还相当真实。由此看来 TEMCO 的实力也不是盖的：）



CPS2传说

众所周知，Capcom 在Capcom Play System 1 (CPS1) 基板上获得了巨大的成功。像硬派 STG 名作 1941 – Counter Attack(1941)，ACT 超 A 级名作 Ghouls 'n Ghosts(大魔界村)，以及以 Final Fight(快打旋风)为代表，数不胜数的横版清关 ACT 名作都使CPS1 成为80年代晚至 90 年代中最红的业务用 ARC 基板。



当然，真正在许多官方资料里使 CPS1 名垂青史的绝代之作还不是以上这些，而是那个堪称现代 FTG 鼻祖的 Street Fighter II – The World Warriors(8 人街霸)。以这款 SF2 为开端的 FTG ARC 游戏狂潮席卷了全世界，几乎在一夜之间完全改变了 ARC 市场的原有格局，以 2D FTG 为台柱的市场格局在几年后 3D ARC 基板登场以后才略微被打破。

有意思的是，从各种迹象来看，当时的 Capcom 官方却似乎有点急于放弃 CPS1 这块成功的基板 。

1993 年，在 CPS1 上还有许多像 Cadillacs & Dinosaurs(恐龙新世纪)，Punisher(惩罚者)这样的大作发表时，Capcom 将他们最红最受人瞩目的超级续作 --Super Street Fighter 2 – The New Challengers(16 人街霸)作为全新基板 Capcom Play System 2 (CPS2)的第一弹开始发售。在后来的评论分析中，Capcom 之所以这样做，除了试图借助 SSF2 的名气推广 CPS2 以外，还有关键的一点决定了它不惜冒售价昂贵而被市场排斥的风险力推 CPS2，那就是防止盗版!

Capcom 官方认为此时，也

就是1993年，CPS1的盗版已经达到了忍无可忍的地步。有统计称，全球范围内，每售出一块CPS1基板，就有3块CPS1 bootleg基板被制造并贩卖，换句话说，4块CPS1基板中只有1块是原厂正版，而这个比例在某些地区(比如中国香港)，某些游戏(比如12人街霸)上甚至达到了10:1的惊人地步。当然这还不包括像中国大陆这样CPS1尚未被正式统计发售的地区，可以想象，在这些地区情况只会进一步恶化。防止新作的被盗版已经到了刻不容缓，生死攸关的地步，所以，CPS2的登场与其说是厚积薄发，倒不如说是逼上梁山。



即使用现在的眼光来看，几乎每一款CPS2上的游戏都效果不俗。更加清晰的人语效果以及更丰富悦耳的ADPCM音源完全得益于高级的QSound专利系统，而游戏的发色数以及全屏同显的活动块数目也明显的强过CPS1许多。特别是在1994年的横版清关ACT Alien VS. Predator(异形对铁血)中，姿势各不相同并且拥有攻击判定的异形数量更是达到了前所未有的近20个，实在是让人对CPS2的机能叹为观止。

所以，由于售价，游戏效果以及外观的巨大不同，许多人认为CPS2和CPS1相比，在技术层面上至少先进了一个数量级，这个观点一直存在到CPS2被成功模拟之前。但有意思的是，现在，从开发者眼光来看CPS2几乎就是一个加载QSound系统，拥有扩展RAM Blank容量并调高CPU频率的CPS1。然而，CPS2和CPS1最大的不同在于，CPS2拥有一套极强的防拷加密保护系统，其强力算法至今仍旧无法正面攻破。





CPS2的主要规格如下：

中央处理器：2 X M68000 at 12 Mhz
地址总线：24 bit
数据总线：16 bit
声音处理器：Zilog Z80 at 8 Mhz
支持声道：16 Stereo Channels
音源格式：ADPCM QSound
色盘：32 bit
最大同显色彩：4096
最大卷轴：3
分辨率：384 x 224
最大容量：322 Megabits

从各方面来看，CPS2这块成型于90年代早期的ARC基板代表了当时最强的2D ARC技术水平，但是和CPS1相比差距不大。所以1997年以后的许多CPS2游戏各方面都已经突破了上面的标准技术规格，而对游戏容量的要求更是到了无所不用其极的地步。比较著名的案例就是Vampire Savior: The Lord of Vampire和Vampire Savior 2: The Lord of Vampire，这两个作品在系统方面几乎完全一样，所区别的就是替换了几个可以使用的角色而已。或许机铺老板会骂Capcom骗钱有方，但实际情况是Vampire Savior已经达到了CPS2基板GFX ROM的极限容量(10*32Mbit)，为了加新人物进去必须把原有人物替换掉几个，这实在是一种无奈。

或许Capcom有感于CPS2的先天不足，1996年，作为全新的技术换代机型Capcom Play System 3 (CPS3)就早早的登场了。虽然被称作2D ARC究极基板的CPS3在硬件机能上比CPS1/CPS2真正提高了一个档次，并且也有像Street Fighter 3: New Generation(街霸3)这样的明星大作，但是由于没有了1993年



CPS2发表时那种不成功便成仁的市场局势，所以直至今天CPS2游戏占上风的情况仍旧没有改变。而CPS2和CPS3共存这个微妙的现象，如果没有外力来打破，相信还会持续很长时间。

著名的CPS2主机封装形式包括母板(A board)和子板(B board)。母板提供电源，视频输出，音屏输出，CPU主板等基础电路，子板则包括游戏的全部数据资料，不同的游戏调换不同的子板就可以了。根据发售地区的不同，母板和子板被包装成不同颜色的塑料外壳，比如美版的蓝色，日版的绿色以及亚洲版的灰色。但是如果在混用子板的情况下(即母板和子板颜色不同)，决定游戏输出语言版本的将是母板的颜色。当然，CPS2最著名的硬件特点无疑是那块"死亡电池"了(battery of death)，如果有意或无意的将这块内建于子板上的EEPROM供电电池失效，子板将彻底报废，必须寄回日本原厂重新激活，而Capcom对此情况开出的修理费用或者是你在其他各大洲所支付的运费差不多可以购买一块新板了:P

CPS2的防拷加密保护系统相当令人着迷。在CPS2于1993年发表以后，无数试图bootleg的盗版商在它上面吃足了苦头。到了1997年，ARC模拟器开发者开始加入这一领域。直至今日，虽然CPS2已经被相当完美的模拟，但是CPS2的加密原理仍旧是迷雾重重。当然，这已经是另外一个故事了。

CPS2一上市，或许是托了16人街霸的福，销售情况非常良好，而曾经使Capcom异常恼怒的猖獗盗版也的的确确从CPS2开始绝迹了。可以说Capcom的CPS2战略异常成功，1995年，Capcom将所有的业务用游戏开发计划全部转到了CPS2上，一个全新的CPS2王朝开始了。



无声模都　某人

任天堂SFC 经典游戏





恶魔城XX

看上去与PCE版的血之轮回十分相像，可以视为其SFC版，KONAMI经典"赚钱"作品之一。游戏刚开始就能感受到强烈的"恶魔城"气息。但是与PCE版相比之下缺少了多路线等元素，不过一气猛冲，直到关底那不是更好吗?况且游戏难度也不低啊，通关不是那么容易。

SFC上少有的动作清版GAME，可与"格斗三人组"系列相比美。其中角色出招是按游戏中"气槽"所决定的，还有隐藏招式呢。但碍于当时游戏制作的水平，并不能将本作发扬光大(幸亏其街机续作推出引起人们的欢迎，这就是后话了。不过现在街机版的模拟连个影子都没有:()。



电精



伴随着任天堂每一款新主机出现，随机一起发售的招牌游戏——"SUPER MARIO"。本作为超任版。除了以往的角色外，这次还增加了"MARIO"的新伙伴——小恐龙"耀西"，而特有的储藏宝物的功能更在此作出现。

SUPER MARIO



好玩，好玩。这次MARIO和伙伴们来到赛车场上一展身手了。游戏中能挑选MARIO系列中各个角色，而游戏更采用了后视“伪”3D角度来进行，充分表现了超任的机能。在家里与朋友对战更不错哦。

MARIO KART



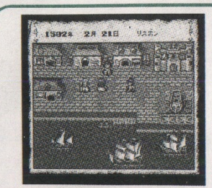
搞笑就是对此GAME的唯一评价，与前作相比较增加了不少搞笑的角色与元素。如同游戏“KONAMI世界”一样。不过，两人不能同屏游戏只能轮流进行的弊病始终没改，不过好在游戏里的搞笑再次升级，当然沙罗曼蛇式的变态操作继续保留下来。

极上Q版沙罗曼蛇



ENIX上的超级RPG大作，绝对不会比PS上的续作逊色。由于使用了SDD1芯片的DSP特殊芯片的加密技术。而之前的SFC模拟器对其加密芯片还未能进行解密。所以大家还未能玩上此作。幸亏多得SFC模拟器的作者们努力，终于能玩上高达48M的超容量此作。

星之海洋



光荣公司最擅长三国与大航海系列。于发售电脑版后，又迅则在SFC主机上推出，而且游戏画面更提高不少。游戏中玩家主要扮演一个葡萄牙籍船长，四处航行赚钱并接受各种任务，最后完成葡萄牙国王委任的任务，得到公主的垂青。

大航海



永远的DONKEY KONG－－大金刚。由在FC上与MARIO同台献艺，到现在独当一面。其中的谜题、金币，就连游戏记忆都……游戏完全超越了超任主机的机能。毫不夸张的说，连现在一些次世代的主机上的游戏都甘拜下风。

大金刚



“钟楼惊魂夜”……“黑色长袍”……“地下洞窟”……一款日本文字GAME。游戏大体上讲述了一行人突然出事，接着主角发现更多骇人听闻的事件，而且与自己有关系……建议一人关灯，带上耳机游戏，独特的图片、文字、声音令你整夜都睡不着。可惜是日文，若来个汉化又怎看……

钟楼



运用了真人评述是实况足球的创举之一，而喜欢足球游戏的玩家有实况系列与FIFA系列两大阵形。追求模拟足球真实与游戏快感。我想在这里就不大谈实况与FIFA呢，免得FANS们……而介绍这款游戏的目的是当时就只有这么一款真人评述的足球游戏，到今天看来也挺吸引呢。

实况足球



灌篮高手（slamdunk），讲述了一群高中生在篮球场上飞洒着青春、友情、热泪的故事，井上雄彦先生的漫画名作。而在现实中不少的高中生受到“激励”而努力于学习与篮球。这次在SFC上将“红头猴子”樱木花道、“大猩猩”赤木刚宪的SD形象带进了游戏中。

灌篮高手



一个小MM（看上去好像是）与鱼的故事，“海腹川背”好像是部漫画来。或是从游戏中改编过来的，本人都记不清了。游戏中要运用好角色手中特殊的鱼钩，像游戏“希魔复活”那样越过各种障碍，不过有许多鱼来阻碍你哦。特别一提的是游戏中的音乐挺好的。

海腹川背



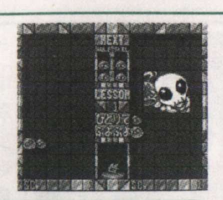
集合了多部日本机械人卡通的SLG大作的第四弹。其中的高达、铁甲万能侠、三合一万能侠等纷纷出场。而每当角色出现或使出绝招时都会以大家熟悉的音乐与动画——展现，而以往隐藏的游戏要素在此作出现，特殊的原创机体也会场。

第四次机械人大战



“圣战之系谱”在超任上的续作“多拉基亚776”登场了。这次又是正义与邪恶的战争（篇者按：废话！），而其中人物关系的错综复杂……不就是打一个字吗。幸好有汉化版出现，再不需要莫名其妙地把敌方干掉，通关了。慢慢地品味吧，在此让我们感谢汉化者们为游戏作出的努力。

多拉基亚776



加入了可爱的卡通形象的方块游戏，“PUYOPUYO”本来的意思就是果冻一类东西，不过本作人人都称为“噗哟噗哟方块”的。记得其中的“连锁”（方块游戏特有的名词），好像是在此首创的。一起与和你的MM噗哟噗哟吧（喂，可别想歪咯！）。

PUYO PUYO方块



使用指南

作者：Ewing

ePsxe v.1.50 使用指南

ePsxe是个出色的模拟器，不过要能熟练得掌握它的技巧并不容易，因为它不是像VGS那样用CPU去进行模拟而是通过插件把Ps得硬件指令转换成PC的指令，虽然能得到好的3D效果但兼容性一般，所以它本身也自带了许多特殊的参数去运行某些特殊的游戏。加上现在为Psemupro开发的插件众多，每种插件都有各自的特性和各自的兼容性所以不能保证每人都能用同一种方法去玩同一个游戏，因此我在这里先写一个简单的新手指南希望对那些刚刚接触ePsxe的玩家有所帮助，至于那些复杂的技巧或者设定以后再给大家补上就是。

ePsxe 的运行指南

ePsxe需要的硬件要求：最低配置P200MMX、64 MB RAM、voodoo系列显示卡，官方推荐的配置Pentium II 500或更快的CPU、256 MB RAM、一张快速的3D图像加速卡比如NVidia GeForce 2、高速的光驱、Win2000或Win2k系统另外模拟器需要Directx 8.0的支持。

下面将一步步教大家完成ePsxe的基本设定

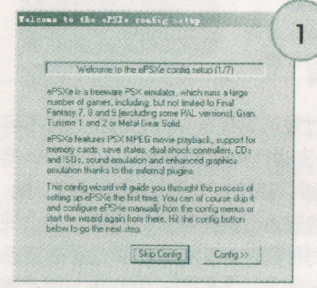
1：安装光盘上的ePsxe到硬盘的目录。

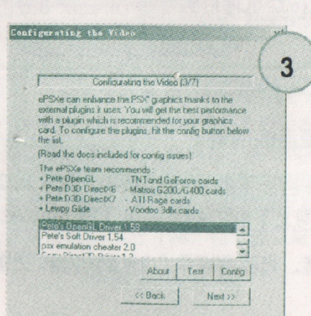
2：把Bios文件Copy到ePsxe目录下的Bios目录中，这个其实我们的安装版中已经有啦如果是从网上下载的朋友别忘了放Bios哦。

3：把需要用得到的图形、声音、光驱等插件Copy到ePsxe目录

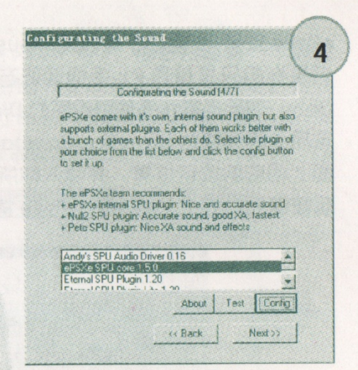
下的Plugins目录中，这个我们的安装版中也已经做好，如果日后更新插件只需要从网上下载一个Plugins的完全插件包就可以啦。

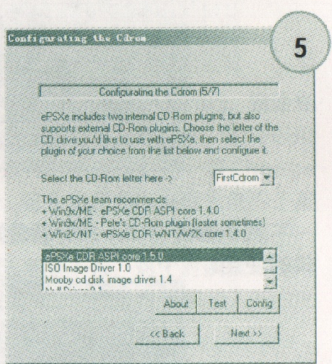
4：完成以上操作后就可以正式启动ePsxe啦，如果你是第一次运行ePsxe它会出现一个欢迎窗口，在它的提示下你能很方便地完成ePsxe的基本设定。我们来看一看。

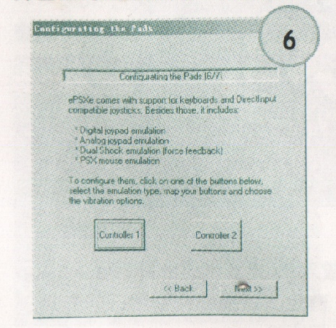




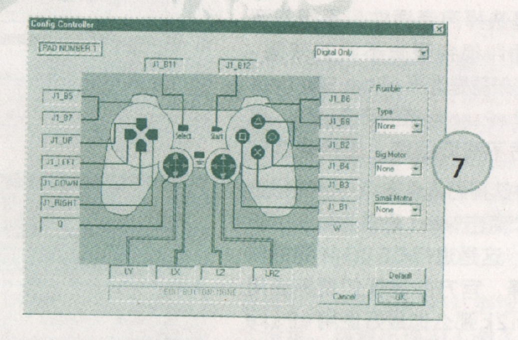
欢迎窗口（图1）如果你是老手不需要太多提示直接选择Skip Config跳过去自己进行设定就ok，如果是新手还是一步步来进行设定吧，点击Config继续。这时候出现如（图2）的画面，这是进行Ps Bios的选择，官方推荐的是scph1001以及scph7502，大家点选其中之一然后按Next继续下一个设定。接着出现如（图3）的画面，这是进行图形插件的选择，官方的建议是如果你的显示卡是Tnt或者Geforce系列Pete的Opengl插件比较适合你，如果你的显示卡是Matrox的G200/G400那么Pete的D3D Directx6插件会比较好，如果你的显示卡是ATI的Rage系列Pete的D3D Directx7插件会比较合适，如果你的显示卡是Voodoo系列那么你最好用Lewpy Glide的插件啦。在选择了插件后大家还可以点击Test按钮看看它是否能正常运作，如果能就直接点击Config对它进行设定，Pete的插件比较简单如果你想取得最快的速度直接点击左下角的Fast按钮就ok，如果你想获得比较好的图像则点击Nice按钮。插件便会自动完成配置，这只是最简单的设定方法。接下来会看到如（图4）的画面，这是选择声音插件，不同的声音插件都会带来不同的效果，最简单就是选择ePsxe SPU Core这是ePsxe自带的声音插件，选择后不需要设定，如果是其它插件选择后请点击Config进行设定。点击Next后看到如图（图5），这是进行CDROM的插件选择，官方的建议如果你使用Win2k那么你最好使用ePsxe CDR WNT/W2k Core 1.40，如果你使用Win9x/Me那么最好使用ePsxe CDR ASPI Core 1.40，另外某些时候使用Pete`s CD-ROM Plugin能等到更快的速度。在选择窗口的上面还有一个光驱盘号选择列表，请在里面选择你要使用的光驱，像Daemon这种虚拟光驱也能被ePsxe正确识别。一般情况选默认设置就可以啦。点击Next进入如（图6），这里提示你对Ps手柄进行设定，





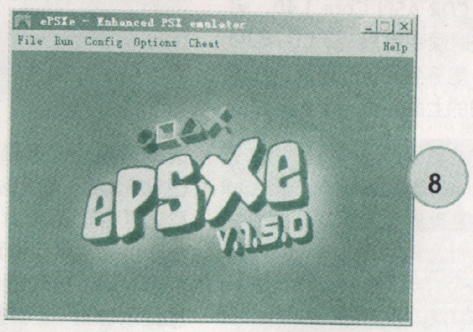


ePsxe 支持 PS 震动手柄以及 Mouse。点击设定 Controller1（图 7）如果你的只是普通 Ps 手柄请把右上角的手柄类型设定为 Digtial Only，如果是震动手柄则设定为 Digtial/Analog，并把它下面的 3 个选项分别调整为 Directx、Constant、Constant，再用鼠标点击视图上相应的按钮位置，并键入你所需要的按键即可完成设定。设定玩按键后就完成了基本的 ePsxe 插件设定啦。



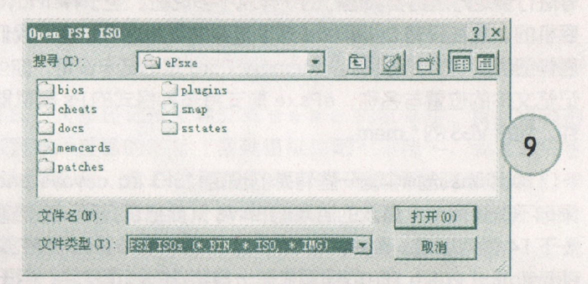
7

终于看到 ePsxe 的介面啦如图（图 8）。下面简单介绍一下菜单的使用。



8

要运行 Ps 游戏很简单，只要放入 Ps 光盘然后选择 File ->Run CDROM，ePsxe 就会自动读取 Ps 游戏。如果你需要运行的游戏是 ISO 映像文件，只需要选择 File ->Run ISO，然后会出现一个对话框（图 9）你只要选择你需要运行的 ISO 映像文件就可以啦。如果你自己有开发 Ps 游戏那么在你运行 Ps 的可执行程序时就需要选择 File ->Run PS-EXE，在对话框中选择需要运行的 PS EXE 文件即可。File



9

->Run Bios 这个选项能进入 Ps 主机的 Bios 画面（图10），就像真的 Ps 主机那样,你可以对记忆卡进行删除或复制等操作，也可以用 CD 播放器播放 CD。大家可能都注意到 File 的最后有一项 Change Disk，里面可选择 CDROM 与 ISO，这个选项是用来换光盘的，某些多 CD 的游戏往往玩到一定的时候会提示你换碟有时候模拟器不一定能正常进行这个操作令到游戏无法继续下去，这个时候就需要用到这个功能啦，如果你玩的是光盘就选择 Change Disk 并放入新的光盘，如果是 ISO 就重新选择新的 ISO 文件即可。

Run 这个菜单没什么特别，但你按 ESC 暂停游戏后只要在这儿选择 Continue 就能重新继续游戏啦。Reset 是用来重新启动 Ps 主机的没事别按哦 ^_^。ePsxe 还支持即时存档。用 SAVE STATE 就能把当前进度记录下来，需要的时候用 LOAD STATE 就能取出，每个 Ps 游戏都可以储存 5 可不同的记录，这些记录不同于记忆卡的 SAVE，它们是把内存中的所有东西都记录下来，到需要的时候再还原给插件。有时候这些并不太



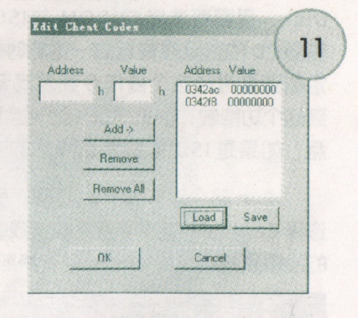
10

可靠，请小心使用。

Cofing 菜单主要是对 ePsxe 进行设定，里面的各个选择分别能对 Video（图形插件）、Sound（声音插件）、CDROM（光驱插件）、Bios 等进行设定方法给初次运行的一样就不多说啦。至于 NetPlaye 是用来联机的，现在只有 CyberPad 这个插件能支持这个功能，我们将在以后详细讲解 ePsxe 的联机。Memory Card 是记忆卡设定，你可以更改记忆文件的位置与名称，ePsxe 能支持多种格式的 Ps 模拟器记忆文件，包括 VGS 的 *.mem。

Options 选择中是一些特殊的设定，SIO irq always enabled 如果你不能读取某个游戏的游戏的 SAVE 就要把它打开，方法很简单按一下 F4 就可以啦。Auto Load PPF Files Enabled PPF 文件就是 Playstation Patch File 的缩写它是一些特殊的修正文件，用于修改 PS ISO 映像文件使到光盘被解密从而能运行，又或者是对程序做出修改令到你可以使用作弊模式运行，像 FF8 日文版就必需借助 PPF 文件才能得以运行，Country 制式选择一般无必要改动。

Cheat 作弊选项，ePsxe 自带了一些 Ps 游戏的作弊代码，只要用 Cheat->Edit Cheat 再选择 Load 打开你作弊文件并确定激活，那么就能开启作弊功能啦。（图 11）这个功能还可以使到一些不能运行的游戏得以正常运行。可惜它的作弊代码并不是一般的 Ps 金手指大家是不能随意添加的。



11

要使用 Ps 的金手指作弊代码只需要用 PEC 这个专用的金手指工具即可。

以上我基本完成了对 ePsxe 的基本设定的介绍，ePsxe 还有许多精彩的地方，比如运行某些游戏需要什么样的插件，要加什么样的参数等等，这些限于篇幅不能一次介绍完，希望以后能给大家详细讲解。最后祝愿大家玩得愉快，新年快乐哦 ^_^！

动感光波 VS 残象拳 --
Neula 和 Winkawaks 新特效解析～！

BY = EmuZone = 大猩猩（http://www.emu-zone.net）

前言：大家还记得上期介绍 mame 的文章中，我们提到的 mame 官方所遵循的宗旨“精确模拟”吧？不错～，倘若我们手中有高大的机台，色彩艳丽的彩监，精确模拟或许能给我们带来游戏百分之百的完全原汁原味的体验，但是对于天生缺“铁”的我们这些模拟器玩家，能有这些奢侈的装备么？没有……于是我们在面对显示器上精确模拟出来的粗糙效果，往往只能在感叹着高分辨率的显示器怀才不遇的同时，在记忆中寻找着当年这些古董游戏带给我们的快乐……不过好在并不是所有的作者都愿意遵从 mame 的教父们的教条，这不，用新版本的 Nebula 和 winkawaks 玩 CPS1&2 还有 NeoGeo 的游戏就有惊喜了～～：）

Nebula 的动感光波：

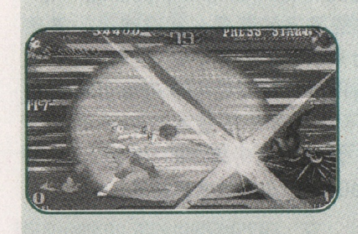
Nebula 在 1 月 23 号发布的 1.97 版本中加入了半透明特效。

ElSemi 自从 Nebula 的 1.96 版发布之后就一直在捣腾新版的“半透明增强图形引擎”，早早的在 retrogames 论坛的 cps 讨论区又是贴效果图又是招募玩家进行测试，吊足了大家的胃口，从抓图来看效果也确实很诱人：在使用气功等攻击时，画面会变成半透明的效果 -- 超杀时半透明的光柱和光圈，半透明的击打特效和光影 -- 这在真实街机上面是没有的，看起来有种梦幻的感觉～（不知不觉突然想起了龙珠里面的战斗场景，是不



是有些相似啊^O^)

看起来虽然觉得很玄妙但是原理很简单，这并非CPS2机板的硬件特性，Nebula只是改变了活动块的写屏方式，将游戏资料中属于气功或是需要呈现出半透明效果的图象预先做上记号，标识出它需要被半透明处理以及透明的程度，然后在游戏碰到这些区块的图象时再即时做透明的处理运算即可（模拟器本身支持某一层图像的混色——Alpha Blending，用它来实现透明效果）



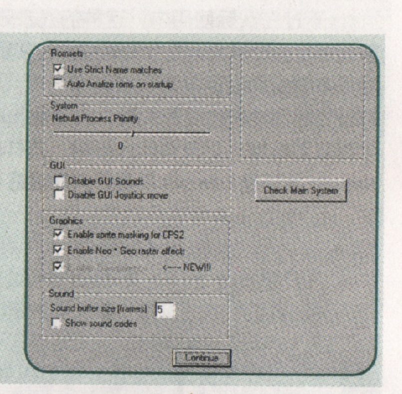
当然了，模拟器毕竟是死的，不可能很聪明的挑出火焰、光、影、雾等等人类认为"应该"透明的活动块进行处理，所以这部分工作就留给玩家了，调整好了在游戏中就可以出现炫目的效果；调得不好，人物、背景就透明了（不过好像也没什么不好啊？：）就当是"偷窥透明版本"来玩好啦^^），由于每一个游戏需要处理的透明数据不同，因此模拟器在模拟过程中针对不同的游戏调用各自的"透明对照表"(transparency table，表中标记了该游戏中需要透明的图象)，可想而知，这需要做大量的测试工作，我们现在玩到的实现透明效果的部分游戏都是之前很多beta版测试玩家大量时间和心血的结晶！

不过由于Nebula支持多个机板的模拟，要为每个游戏制作"透明对照表"，工作量巨大，目前并不是所有游戏都有对应的"透明对照表"（后缀为bld的文件，存放在config目录中），大家也可以参看着模拟器附带的txtdocs.zip中的transparency.txt文档尝试做自己的

transparency table，譬如搞个特效火焰版的三国志或者魔幻鬼影版的KOF也不错，不过我看了一下别人制作的bld，很有些天书的味道：）

在使用Nebula中附带的bld后，以CPS2的VS系列游戏效果最为明显，感觉画面绚丽鲜艳了很多，有种DC上的格斗游戏的画面感觉（有这种感觉是正常的，原因后述），但是如果你对自己的机器没有足够的信心的话，就不要开这个效果了，很打击人哦，至少我的PIII500拿它没有办法：P

最后提一点，透明特效目前只支持大多数使用16位R5G6B5模式的显卡，对于一些老的使用R5B5G5模式的显卡颜色将会不正常，所以如果你出现了这样的问题耐心的等到下个版本就应该ok了。



Winkawaks 的残象拳：

或许是为了抗衡Nebula的透明特效，在最新的1.41版本的Winkawaks中作者不甘示弱的通过"帧插值混和运算"，实现了画面淡淡的残象效果。

说到插值混和运算大家应该不会太陌生，老牌模拟器Neoragex中的Audio选项中就有一个声音插值混和运算的选项，如果你的声卡还过得去的话，用44100的采样率配合着声音插值混合运算会使得游戏声效提升不少。

按照作者的说法，打开这个特效的方法是在视频选项中选择相应的选项，并且要关闭自动跳帧，而且号称非常的耗资源，低配置的玩家慎用……

不过在实际使用中，这种的残象效果不是刻意的去体会的话一般玩游戏的时候没有太大的感受，说实话在没有看whatsnew的时候，我根本就没有发现新增加了这样一个“噱头”，而且尝试了一下就算打开了自动跳帧也没有关系，难道是bug？不过让我欣慰的是开启这个特效对机器几乎没有什么影响，同样的PIII500流畅如飞了，比起Nebula来还是kawaks平易近人啊哈哈～：）

在介绍kawaks的“帧插值混和运算”特效之前，我们来补充一下有关动画显示的知识先：游戏画面是以帧更迭的方式显示在屏幕上的，每一帧中活动块(sprite，通常被人马虎的直译为精灵）的位置都会变化，这样在快速的更迭时我们看到的就是运动的画面，在通常情况下每秒钟显示25帧就可以利用人眼的视觉暂留效应达到动画显示的目的了。“帧插值混和运算”在活动块位置有变化的帧中，在屏幕上显示当前活动块的同时，以一定透明度在该活动块





在下一帧中将要出现的位置上也显示之，哈哈，是不是很拗口？

简单的说就是把当前应该显示帧和它的后一帧二者相加除以二，然后显示在屏幕上，由于在不同帧当中活动块的位置不一样，于是就出现了移形换影状的残象，并且因为不同帧中活动块遮住的背景层或者是别的活动块的位置不同，因而两帧混和显示的时候，在相应的位置就会出现透明的情形，尤其在波动拳、半月刀等飞行道具的飞行过程中最为明显（每一帧波的活动块都在向前推进）

有兴趣的朋友可以在kawaks里面先用回车暂停住游戏打开“帧插值混和运算”特效然后使用“shift+空格”慢慢欣赏。

从作者在更新文档中的话来看，他的原意也是想实现类似于nebula的半透明的效果的，方式简单的说大概是采用“一个帧有波，一个帧没有，加一块除以二，就是半透明的”这种很简单直接的算法，不过这种方法的缺点很明显，那就是画面将会变得非常闪烁……这也最终导致作者放弃了这种想法而另辟蹊径用“帧插值混和运算”来同样的实现让人赏心悦目的视觉效果。

由于这种特效，是对每一游戏中的每一帧都产生效果的，所以，只有打开这个功能，每个游戏都会产生效果，这点就比需要苦苦制作“对照表”的Nebula舒服多了，但是实际效果来看，适当的残像有震撼的感觉（如游戏本身的残像效果），但过多的残像带来的只是头晕

（说你呢，kawaks），现在用 kawaks 玩的时候会有一种武侠片的感觉～：P

虽然这两种特效刚在模拟器上出现，但其实，家用机厂商早就利用这种技术，在 CPS2 的格斗游戏如 SF Zero 系列，游戏中出现的残像，和 kawaks 的技术就有类似的地方。而到了 DC 时代，<Marval VS Capcom 2>、<Snk VS Capcom>都有利用到类似 Nebula 的技术，所以画面效果都非常相似，而把这种技术发挥到一个新的高度的游戏，就是<Guity Gear X>（罪恶工具 X）了。这种技术的运作，都是采用主机的性能，实时计算得出，并不是游戏美工能画出"透明的光波"，大家也发现，MVS 的机能是不足以胜任这种工作，由此，也得出廉颇老矣，尚能饭否的悲哀情绪，当然，有人更喜欢平实的效果。

模拟器发展到现在，以后会不会再出现新的使游戏不同于原来面貌的特效呢，应该说，是完全可能的，Mame 上新的研究，是利用算法重现街机的画面效果，再发展下去甚至可以把游戏某些活动块重新制作，或者把背景 3D 化，做出 DC 上 KOF99 那种 3D 背景 +2D 人物的游戏画面，那就能超越原来的游戏，伟大的模拟器的威力，可见一斑，呵呵，扯远了，打住打住～^_^

后记：虽然有很多人对于这些新添加的特效感到无所谓和嗤之以鼻，认为是画蛇添足，但是我觉得总是 Better late than never（聊胜于无）吧？玩的开心就好嘛～～：）

SEGA CD 主机介绍 + 模拟器教学

在国内，MegaDrive 为 SEGA 打开了一片天地，但又有多少玩家对 MD 的扩展机种 Mega CD（通常称为 SEGA CD）熟悉呢？SEGA CD 是在 MD 的基础上进一步加入了高容量的储存设备－－CDROM 而成的。有了高容量的 CDROM 我们可以感受到 44khz 的 CD 音质，也可以为游戏加入 CG 动画，游戏的素质大大提升。SEGA CD 于 1991 年 12 月 1 日正式在日本对外发售，当时的售价是 49800 日元。第一年全年卖出的 SEGA CD 主机还不足 100,000 台，因为发售价格实现太高，而当时的游戏只有 2 个 Heavy Nova 和 Sol-Feace，而且 Sol-Deace 只是一只经过从新包装的 MD 游戏，只不过把声音换成是 CD 输出，主机的高性能以及 CDROM 带来的好处未能充分体现，因此未能占领销售市场。幸好 SEGA CD 的拥有者不久就能感到主机带来的震撼啦！1992 年 6 月 26 日 GameArts 很平静的发布了一款 SEGA CD 的游戏软件－－Lunar: The Silver Star，一只梦幻式的经典 RPG，朋友们对它应该不会感到陌生。该游戏共卖出了 100,000 份,正是它带动了 SEGA CD 的销售，亦引起了很多软件开发公司对该主机的注意，其中包括一间有实力的美国游戏软件入口公司 Working Designs，大家在玩游戏的时候也经常会看到这个标志吧：）。顺带提一下 SEGA 还授权 JVC 使用其技术生产一种特殊的主机，名字叫做 WonderMega，它实际上是 MegaDrive 与 SEGA CD 的混和体，还带有卡拉 OK 功能，不过售价高达 US$600。1992 年的夏天 SEGA CD 在美国芝加哥的 CES





电玩Show上亮相，同年10月正式在美国对玩家发售，美版的主机注册商标为SEGA CD，发售价为US$300。SEGA CD上有许多优秀的作品，今期为大家送上光明力量CD版，以后我们会为大家送上更多经典的SEGA CD游戏。

SEGA CD的硬件结构与SEGA MD的基本一致。

CPU：12.5MHz的Motorola 68000 16-bit CPU

Sound：16-Bit 8通道PCM立体声音效

Graphics： Sega专用图形处理器 （有缩放， 旋转，等特效)

Color：使用HAM能显示128种颜色，播放FMV的时候可以显示256种颜色



Memory ：板载768K RAM，128K CD-ROM专用RAM,专用备份RAM 64K

CD-ROM：单速CDROM 150k/S的传输速度

SEGA CD的模拟器，在以前SEGA CD的模拟器非常少，只有Winages能玩少量的游戏，而且不支持ISO、无音效。Winages那时候的兼容性算是最好的啦，能模拟大概30个游戏，后来出现了Xega，不过它对CDROM的模拟似乎不是太好，读盘速度慢，兼容性也一般，很多游戏还未通过开始画面就停止了。还好，著名的MD模拟器Gens在1.10版开始加入了对SEGA CD的模拟，开始的时候还不完善，但随着版本的提升，它几乎能完美模拟所有的游戏，兼容性十分好，90%以上的游戏都能运行。而且声音效果出色，图像质量好！最近，又新冒出一个SEGA CD模拟器Kega，它也具有不错的兼容性，而且速度是所有模拟器中最快的一个，在P2 350上就能跑满60FPS。SEGA CD模拟器发展到现在算是开始进入成熟期，以Gens为代表，它是最完善的一个，其它几个模拟器也在不断更新。SEGA CD模拟还有一个问题，就是很多游戏都不能去掉CD Audio来运行，况且现在能买到的光盘SEGA CD游戏十分少，所以很多模拟器都支持ISO，不过似乎不是所有游戏都能这样运行，Luna就必需要有CD Track才能玩，所以其中一些模拟器又支持ISO+Mp3或者CUE+WAV+ISO这样的格式，不过声效当然是没真正CD那样好啦。最好的方法是自己把ISO与Mp3还原成CD，用CDRWIN这种工具就可以了，我们暂不在这儿作详细介绍，需要知道的是SEGA CD第一轨是ISO其它的都是CD Track。不过现在因为Daemon虚拟光驱完全支持CD Audio的虚拟那么我们可以直接用CUE+ISO+WAV的格式就能用Daemon完美模拟啦，模拟器也能完全识别。

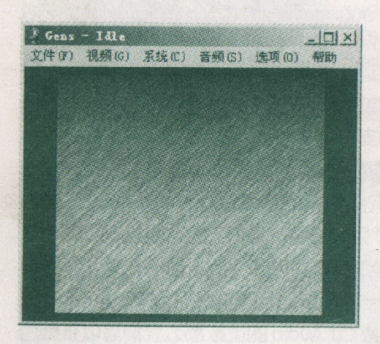


下面我将重点对Gens这个模拟器进行讲解：

Gens的最新版是1.70版，经过无数次的更新现在的Gens兼容性速度都是一流的大部分游戏都能完美模拟。另外它的作者是Stehane Dallongeville，一个法国学生。

Gens模拟SEGA CD的配置要求：如果要以全屏320x240、60 FPS的速度去模拟SEGA CD需要P2 333 Mhz或者K6-2 450的CPU，一块好的显示卡比如Tnt2，4速的光驱，32MB的内存，支持Win9x/Win2k，使用Win2k请安装最新的ASPI驱动程序，还要有DirectX 7.0或更新版本的DirectX。这个要求并不高吧。

值得高兴的是官方授权游侠同志制作100％的中文版，所以英文不好的玩家不必面对一堆不认识的字符啦，正式的中文版几乎与官方同步推出，我们这次就以它为例子。



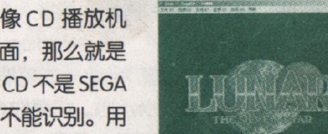
Gens 的介面如图，要玩 SEGA CD 先要设定好 Bios，SEGA CD 一共有3种不同的制式，日版、美版、欧版。在打开选项－>目录控制，然后在配置CD Bios文件中分别选择Bios文件，Bios的版本有很多种，大家用我们杂志附带的3个就ok啦。Usa.bin为美版Bios、Jap.bin为日版Bios、Euro.bin为欧版Bios。如果你使用Daemon 3.02或者光盘来运行游戏还需要在选项－>选择光驱 中选择你要放入SEGA CD的光驱。另外请把选项－>光驱缓存设定为64k，这个是用来指定存放游戏SAVE的外部SRAM文件大小的设定。最后请对打开选项－>控制设定 对按键进行设定，如果只是1个人玩，只需要对控制器1进行重新定义按键就可以啦，根据文字提示按下按键就可以完成设定。

配置 CD BIOS 文件

美国	E:\Emu\SegaCD\Winages\us_scd2_9306.b	浏览
欧洲	E:\Emu\SegaCD\Winages\eu_mcd2_9306.b	浏览
日本	E:\Emu\SegaCD\Winages\scd_110.bin	浏览

完成设定后就能进行游戏啦。分别有以下几种运行方法：

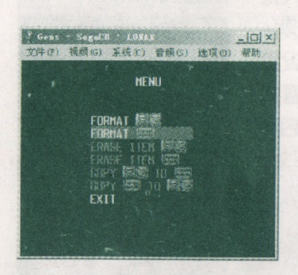
1：使用真正的SEGA CD光盘，放入光盘并在选项－>选择光驱中选择正确的光驱。如果直接点击文件－>启动光盘，如果你设定无误那么就能看到SEGA CD Bios的启动画面，只要按下Star键就能直接跳过进入游戏。如果出现一个像CD播放机的画面，那么就是你的CD不是SEGA CD游戏或者是损坏的模拟器，不能识别。用CD进行游戏能获得最好的音质！



2：Gens支持用Mp3加ISO，如果需要用这种方式来玩需要把ISO与Mp3文件按照一定的规则来命名。比如Sonic CD的ISO为sonic_cd.iso，它的CD共有3个Mp3文件，那么我们需要把它的Mp3文件这样命名sonic_cd02.mp3, sonic_cd03.mp3, sonic_cd04.mp3.因为CD Track都是从轨道2开始的，第一轨都是ISO Date数据，再把这4个文件就是ISO与3个改名后的mp3文件放入同一个目录下。用文件－>打开游戏再选择那个游戏的ISO，模拟器会自动把改好名的Mp3文件与之关联起来，游戏也会有音乐，如果没有，请检查你的改名是否符合要求。

3：你可以用Daemon 3.02对SEGA CD进行虚拟，需要有游戏的CUE文件，ISO文件并且要把Mp3音轨转换成WAV文件，再用Daemon加载

CUE 文件。在选项－>选择光驱中选择 V386 Pxx 这个就是 Daemon 虚拟光驱的名称，然后直接用文件－>启动光盘就能开始游戏啦。



我的个人建议是：如果你懂得如何烧录 SEGA CD 最好把 ISO 与 Mp3 还原成 CD，这样能得到最好的效果并且出现问题的机率也比较少。如果游戏提示你要对 SRAM 卡进行 Format，那么请你按 TAB 键重新 Rest 游戏。在 Bios 画面出现的时候按 A 键进入 Bios Option 画面，选择 Memory，再选择 Format RAM 就 OK 啦，Format 完成后按 TAB 重新 Reset 一次就能进行游戏，不过注意 SAVE 的进度会全部删除掉，请务必小心。如果你想游戏获得最好的画面请把视频－>视频渲染设定为两倍渲染，再用 Alt+Enter 转换到全屏模式，这样就能得到最好的效果。

以下是一些 Gens 的热键

ESC：暂停 TAB：Reset Backspace：截图 Shift＋F3：开启／关闭同步刷新某些游戏需要

Shift＋F2：拉伸画面 Alt＋Enter：全屏／窗口 模式转换 F2：打开／关闭 自动跳祯

F10：显示 FPS F5：即时存档 F8：读取存档 F11：不同的显示模式转换

最新版的 Gens1.70 90％的 SEGA CD 游戏都能运行，我们这次给大家的就是光明力量 CD 版。推荐大家使用 Gens 它的兼容性，声音画面质量都是最好的。限于篇幅我不能为大家详细讲解另外的几个 SEGA CD 模拟器，它们也是非常出色的，希望以后有机会为大家补上 ^_^。

作者：Ewing



1993 年，CLIMAX 公司在 Sega 手提主机 GameGear 上制作了光明系列的两个作品，这两个作品属于系列外传的两集，分别发售，但故事发生在相同的世界，互有关联。

次年，光明力量 CD 版发售，这个版本是 GG 版本上两作的"重新制作合集加强版"，原来两作增加了新的剧情后，分别作为游戏的 Book1"罪恶之源"和 Book2"邪神苏醒"，而本 CD 版更增加了全新的故事 Book3，称为"新的挑战"。

注意：要玩到 Book3，需要为 MDCD 主机配置外置记忆卡（在模拟器中，只需要设置一下，请参考本期教学），并把 Book1，Book2 的游戏纪录 Save 在外置记忆卡，所以，请各位读者留意，否则，玩不了 Book3，可不要骂娘哦！^_'

好，攻略开动，一起进入剑、魔法与魔机械的光明力量时代～！

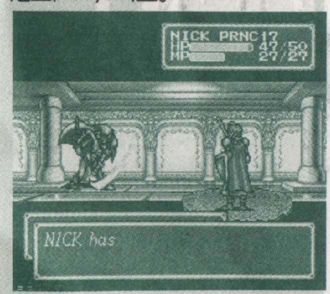
Book 1：罪恶之源

某一日，在格地安拿王国(Gardiana)的安丽女王(Anri)的城堡里，来了几个自称是来自塞柏斯王国(Cypress)的信使，他们冲过侍卫，交给女王一封信，女王看信后被信中的毒咒所害，昏迷过去（睡美人？），来者击败大臣洛尔(Lowe)和骑士长肯(Ken)后，轻松地逃跑了。

为了拯救女王，格地安拿王国派出了精锐部队进攻塞柏斯王国，但是部队一去没回，这时骑士拉格(LUG)的儿子鲁斯(Ruce)和他的朋友们来到

城堡，要求作为后援执行拯救女王的任务，并且寻找父亲，最后大臣洛尔答应和他们一齐出发，到塞柏斯调查一番，于是，新的光明力量军团集结出发…

在前往塞柏斯的船上，突然出现了塞柏斯的黑魔法师，二话不说，开始了和塞柏斯军的第一次交手。首战的敌人很弱，可以通过使用主角的"逃跑"魔法，轻松的反复赚经验值。敌人被打败后，黑魔法师启动了破坏魔法，把船打坏了，而大家只好跳船逃生到一个小岛米尼亚(miniyom)上。



幸好大家都没有受伤，但是所有东西弄丢了，而这时发现一群塞柏斯的杂兵要袭击一名少女，主角们当然马上出手相助。还好除了斯格(SIG)，大家都在附近找到了一些武器。

战斗后，认识了少女的哥哥克锐(Cray)，他加入了光明军团。有了新的同伴，大家当然很高兴，然后来到了小村休息并补充装备！离开米尼亚村后，克锐告诉大家，要去塞柏斯王国，需要岛上的渡船。在前往码头途中，再次遇上敌军，双方再次干上了。打败对方的骑士，就会获得胜利。

码头的碉堡已经驻扎了塞柏斯军，克锐略施小技，骗得敌人放下了吊桥，主角马上带领大家冲过去。碉堡内两个门是会不断出现斧兵的，小心我军后方被其攻击。

由于触发了警报，来到碉堡第二层，敌人已经严阵以待了，勇士们把敌人逐一击破。顺便也能从敌人身上得到一些好物品:)战斗后，来自反塞柏斯组织的鸟人战士克劳德(Claude)到来，他加入了光明军团，并用船送勇士们来到阿斯锐(Asreet)岛。

刚下船，发现塞柏斯军似乎在寻找什么重要的东西。战斗后，来到小村中，反抗组织的战士被敌人消灭了，敌人要追杀叫美菲尔(Mayfair)的人，东北方的石头下的地道被发现了，躲藏在里面的半人马战士誓死阻挡敌人进入，勇士们当然也要帮忙。



消灭敌人后，半人马史多克(Stock)从地道里出来了，另外还有一名盲眼少女，她就是美菲尔，他的爸爸是塞柏斯的前任大主教，而现任大主教沃尔多(Woldol)杀害了她的爸爸和史多克的家人，还弄瞎了她的眼睛，我方再添两名强力的队员。

补充完物资后，大家来到巫师巴斯欧(Bazoo)的塔外，巴斯欧是沃尔多的左右手，大臣洛尔认为能在巴斯欧口中得到情报，于是大家向巴斯欧塔进发。

又一场战斗，注意两名敌方的boss骷髅和牧师身上都有很好的物品，记得要得到。

进入巴斯欧塔，终于见到邪恶的巴斯欧了，他使用地震魔法将地面击碎，然后跑上了塔顶，勇士们必须打败他的爪牙，才能登到塔顶。

来到塔顶，巴斯欧还是一脸不在乎的样子，并说要是能打败他，他就说出事情的真相。作为一名魔法师，巴斯欧的攻击力并不算太高，但是他拥有强大的雷魔法，还有大量的MP。

巴斯欧战败后履行了诺言，回答光明军团的问题，他说他们在寻找的人，就是主角尼克(Nick)，当大家正在糊涂的时候，沃尔多救走了巴斯欧……

大家正在猜测巴斯欧的意思，被禁在塔内的女魔法士跑了出来，她感谢光明军团，愿意加入帮忙，她的名字叫依莎(Yeesha)。当正开心的时候，她发现了主角尼克，她叫着尼克的名字，大家奇怪她为什么认识尼克，依莎说出她原来是塞柏斯的宫廷魔法师，而尼克竟是塞柏斯的王子！但尼克却似乎有自己的苦衷，一直沉默不语……

来到了塞柏斯大陆。大家发现港口封锁了，只好假装一下，骗过检查的士兵，突然，尼克的叔叔，现任塞柏斯国王埃蒙德(Edmond)出现，他认出了尼克，并要缉拿尼克一众。勇士们只好突围出去。

战斗后，原塞柏斯侍卫长塞

恩(Gyan)来迎接尼克，他解释尼克是为自己的父亲复仇，救助格地安拿王国，要大家相信尼克是站在光明的这一边，然后大家决定前往哥恩多(Gundoll)要塞，消灭黑暗力量。

是夜，敌方部队向光明军袭来。

战斗中，会在湖的附近发现一只魔法生物多米高(Domingo)，他再次躲了起来，幸好还是躲在湖的附近，不花太多功夫就找到了，他就加入了光明军团，他的特殊能力是可以在任何地形活动。

打败敌人后，需要整理一下队伍了，因为人数超过了上限。然后勇士们就得通过死亡地道，这是唯一通往哥恩多的路线。

进入死亡地道，发现里面满是魔物，突然西北方出现一名骑士，他是讨伐塞柏斯第一部队的卡辛(Kashing)，他提醒勇士们要注意陷阱。战斗后，昏倒的卡辛醒过来，他告诉大家，格地安拿精锐军，在哥恩多要塞的战斗中惨败，大家听后，马上赶往哥恩多要塞营救格地安拿军，卡辛加入。

在卡辛的带领下，大军来到哥恩多要塞的外围，牛头怪嚣张地挑战光明军，大家握紧武器再次出击。战斗后，格地安拿第一军的另一幸存者－角斗士盖茨(Gates)出现，他告诉主角，敌人正在屠杀被俘虏格地安拿军战士。

大军终于到达哥恩多要塞的大门前，敌方两名大将兽人丹多(Dantom)和魔剑士菲波(Frabell)出现，但是他们似乎不太团结，抢着



立功。最后，由菲波派出手下来对付光明军，更设置了一个魔法屏蔽装置，不破坏它，不能使用任何魔法。

在消灭所有守军后，丹多和菲波再次出现，菲波对光明军击败他的魔法屏蔽战法显得很震惊，丹多则与勇士们下了挑战书。

进入要塞，丹多已经在等候了，他表示对尼克王子及其家族的尊敬，但他不得不战，而光明军也被迫向丹多发起进攻。

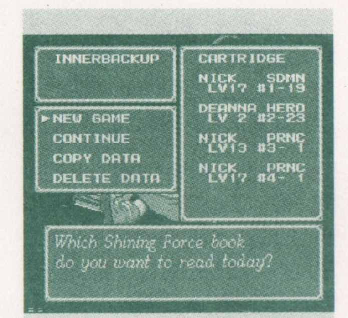
几经辛苦，终于战胜了丹多，他临终前告诉大家，埃蒙德国王已经被邪神艾姆(Iom)的追随者沃尔多洗脑。

在大厅内，战士们发现了一个格地安拿第一军的鸟人战士史瑞克(Shriek)，他告诉大家，作为对塞柏斯王族的报答，丹多在与尼克决战前就释放了其他格地安拿战士。虽然很多战士已经牺牲了，但是鲁斯的父亲拉格仍生存着，并独自进入了塞柏斯王国。

此时光明军一众的各位同伴应该都达到一定的级别了，超过10级后，即可以随时在营地里进行转职，当然，也可以修炼到20级的极限再转职。

突破哥恩多要塞后，大军总算进入塞柏斯王国的领地内，被洗脑的傀儡国王埃蒙德就驻扎在此。

勇士干掉了所有敌人，埃蒙德国王至死都没能摆脱洗脑的诅咒，他大骂尼克是王国的叛徒，要篡夺他的王位。



埃蒙德国王死后，骑士伦道夫(Randolf)出现，他要追随尼克王子，于是我方再添一强大的骑兵同伴。随后大家休息整顿装备，在商店中选择挖掘，能发掘到一些好的物品，不过价钱不菲。

在沃尔多的城堡外，大量魔物集结，召唤仪式马上就要开始，为了阻止他，光明军冲向城堡的方向。打败敌军的Boss后，他大叫沃尔多即将获得无穷的力量，然后带着怨念死去了...

沃尔多城堡大门外，吉派尔(GEPPEL)将军威风凛凛的挡住了去路，只好再次展开厮杀。

在护城河的东南方，有三棵树，仔细寻找，能找到另外一位魔法生物同伴阿米高(Amigo)，他拥有多米高的能力，而且擅长群体补血魔法。

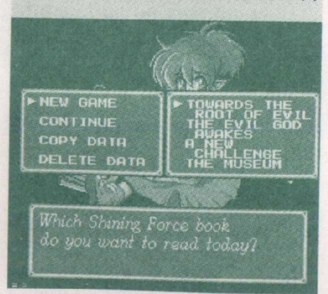
恶战后，吉派尔将军终于承认了光明军的力量，他临死前提到，已经被打败的巴斯欧和菲波，会得到沃尔多赐予强大的力量。

杀入沃尔多城堡，来到大堂，终于见到沃尔多的真面目，他说召唤已经完成，光明军已不能阻止他。随后就离开了，经过魔法改造的巴斯欧和菲波登场。

历尽艰辛，魔人化的巴斯欧和菲波终于被消灭了，巴斯欧临死前说，只要终极魔物苏醒，塞柏斯、格地安拿以至世界都会是他们的。看来要在魔物完全苏醒前阻止它。

沃尔多的王座前，召唤已经完成，但是此时魔物还不能移动。

沃尔多的力量并不非常强，消灭他后，他说只要魔物不死，他也不会消失。光明军用尽全力，终于消灭了尚未完全苏醒的魔物，沃尔多出现，他显得非常惊讶，并想逃走，这时，鲁斯的父亲——勇士拉格出现，打破他逃跑的念头，并拿出了海扎尔之剑(Hajya)，这是邪神艾姆唯一害怕的武器，沃尔多占领塞柏斯，就是为了消灭这把剑。



走投无路的沃尔多，借助艾姆的力量，变成蝎子魔，消灭他吧！

此战是Book1最后的战斗了，在拉格的手中的海扎尔之剑，必须尽快把他交到尼克的手中，只有用海扎尔之剑砍中之后，大家的攻击才能伤害到沃尔多。

在光明军的强大力量下，天摇地动。终于，光明战胜了黑暗，太高兴了，打败了沃尔多，也救出了鲁斯的父亲拉格。

正当大家高兴的时候，尼克昏倒在地，而他的右手，正在被石化...

"你们很勇敢也很强大，但是这只是开始..."这是邪神艾姆的声音～！......

光明军回到了格地安拿，安丽女王决定派出战士帮助尼克，格地安拿军再次出发......（Book 1完）

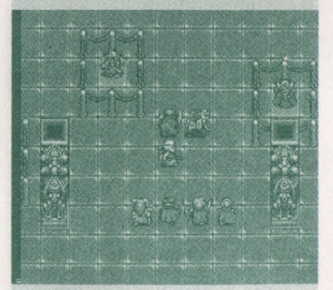
Book 2：邪神苏醒

为对抗邪神艾姆(Iom)，格地安拿(Gardiana)军与塞柏斯(Cypress)军集合力量，与艾姆决一死战......

另一方面，在地下祭坛，邪恶的沃德兰(Warderer)以国王作为祭品，献给邪神艾姆。

随后，沃德兰派出戈登(Gordon)、芭芭拉(Barbara)与绶陋(Solo)去抢他想得到的海扎尔(Hajya)之剑。

现在只剩下黑暗骑士兴德鲁(Hindel)了，沃德兰询问兴德鲁的弟弟被杀一事，但兴德鲁却说无能的人死不足惜。



在塞柏斯，兽人守卫长寨恩(Gran)和尼克(Nick)王子正在准备出征，而王城由重见光明的美菲尔(Mayfair)守卫，这时候魔法师娜塔莎(Natasha)救回了一个人（迪安拿，Deanna，Book2主人公），王子吩咐照顾好这个人后，大军出征了......

美菲尔布置好守城任务，但是半人马骑士埃里克(Eric)和他的两个朋友鲁克(Luke)和扎哈(Jaha)，对留守城堡很不满，但是魔法师娜塔莎和女骑士 儿(Dawn)却持相反意见，正当争吵不休，突然有人袭击王城，大家惊讶之余，马上应战。

战斗后发现，原来这只是诱敌之计，敌人的目标居然是盗走海扎尔之剑。

城外的河边，侏儒怪大骂格南（Graham，那个小偷）惹来了塞柏斯的大队人马，侏儒怪让他尽快离开，自己负责阻挡塞柏斯军。

清除路障后，发现小偷已经离开了，必需追回失物，大家来到了泰晤士(Thames)小村，希望能打听到消息，但是这小村里除了武器店老板外空无一人，终于，大家找到了牧师史莱德(Slade)，原来村民们被艾姆军俘虏了，而格南也被迫去偷海扎尔之剑，美菲尔说服史莱德加入，并往格南逃跑的方向——阿鲁耿(Albert)悬崖追去。离开小村，敌军已经在路上等候……

终于，在阿鲁耿悬崖附近找

到了格南，而敌人也急于得到海扎尔之剑，双方马上展开海扎尔争夺战。（格南：不是格南争夺战吗？众人：谁理你呀！）

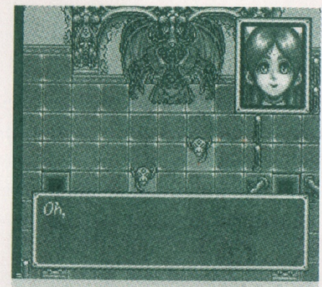
格南逃跑到小木屋里，大家只好先消灭眼前的敌人了。

在小木屋外，格南要求黑巫师释放泰晤士的村民，却被强行抢去海扎尔之剑，这时，我军赶到了，包围了黑巫师，而格南也冲到了木屋内营救人质，恼羞成怒的黑巫师向勇士们扑来。（小木屋前的井中能找到博物馆门票，一定要拿到。）

黑巫师临死前把海扎尔之剑交给了飞行怪兽，眼看怪兽就要飞走了，格南一箭射中了怪兽，怪兽坠落到了埃米德(Emild)王城附近，格南为了弥补过错，加入光明军帮助寻找海扎尔之剑，当然大家也不会怪他。（才怪:P）

来到埃米德王城附近，格南遍寻不获海扎尔之剑（这个混蛋－＿－#！），大伙准备进王城去问问，此时王城也正在发生一些冲突，艾姆士兵拆掉吊桥，把王城困住后，又重兵待命，迎击勇士们，大家当然也不能示弱...

役后，被围困的射手切斯特(Chester)，对光明军的解围表示感



谢，并说海扎尔之剑就在国王的手上，他会为光明军引见国王。

勇士们受到埃米德国王的接见，大家是不是觉得这个国王很眼熟？他拿出海扎尔之剑，正当迪安拿准备上前取回失物之时，城堡突然震动起来，而国王也露出奇怪的笑容，原来国王是戈登变的，真正的国王早已被扔到火坑祭神了。

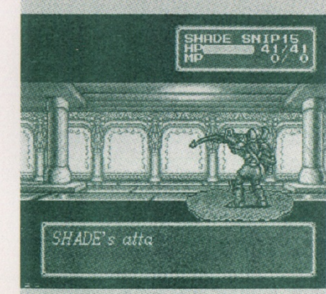
戈登展示艾姆的力量，把城堡完全破坏后，并从地道逃跑了。而悲愤的切斯特得知国王被杀和眼看王城被毁，誓向邪神艾姆复仇。

消灭阻碍的敌人后，大家来到王座下的地道前，王室术士兽人阿美出现，告知此通道通往柏特彼诺(Portobello)，她得知国王被杀后，愤怒非常，愿意跟随光明军追击戈登，并可以带路走出迷宫一样的地道。

在地道里，光明军终于追上了戈登，戈登当然不会束手就擒，为了海扎尔夺还，光明军出击。

恶战后，我方终于回收了海扎尔之剑，正准备回塞柏斯，出现一把神秘的声音，他说由塞柏斯远征军已经被艾姆军打败。尼克王子被俘。但是美菲尔不相信，大家只好继续通过地道，前往柏特彼诺寻找真相。

来到柏特彼诺港，果然已经被艾姆军占领了，按照神秘人的说法，要救尼克王子，就要乘



船，穿过大海去击败艾姆。

打败了驻扎在柏特彼诺的魔法师后，神秘人的话得到证实，为了救出关押在阿鲁耿(Algam)要塞的尼克王子，美菲尔下令光明军团登船前往号称不可攻破的阿鲁耿。

码头还有大批艾姆军，大家把敌人的船抢过来，出海啦！（光明强盗团？）

大家终于上了船，这时伦道夫(Randolf)赶到，他与王子在阿鲁耿一役中失散，突然船自己动了起来，光明军部分成员还在岸上，就这样，光明军被迫分成两队，船上的光明军，现在只剩下6个人了，这其实是艾姆军的陷阱，目的是分开光明军，进行逐个击破。

当艾姆的怪物出现在船上，光明军的6位战士只好拿出武器应战。

这时鸟人克劳德(Claud)也追了上来，说伦道夫让他从空中追上船，伦道夫和其他光明战士在柏特彼诺港也正在和艾姆军战斗，幸好，现在船的方向是正确的，在得到克劳德加入后，现在有7个人了。

登陆后，光明7人组来到一个遍地坑洞的地带，前面就是阿鲁耿要塞了，本想秘密靠近，可惜被严阵以待的艾姆军发现，只好刀剑相向了。

巫师战败后，用最后的力量打碎松散的地面，我方全部掉了进去……

与此同时，娜塔莎和伦道夫

他们也正在赶往要塞，并想办法登上悬崖，从一个意想不到的地方袭击要塞。

这场战斗，控制的是光明军的娜塔莎小队，他们只有5个人，幸亏进攻的是敌人的薄弱地带。几经辛苦，大家终于爬上了悬崖。在悬崖小村中，大家遇上了矮人路德(Rohde)，原来要塞就是他们建造的，但这是一个错误，幸好建造时就设置了一个秘密通道，路德毅然加入，并带大家从那个要塞最弱的地带进攻。

在补充了军备后，娜塔莎小队在路德的带领下，从要塞的顶部偷溜进去，在艾姆士兵的口中得知。沃德兰不停攻击其他国家，就是为把各国的王族作为祭品奉献给艾姆，而下一个遇害者，就是尼克王子。大家惊讶之余，一不小心被艾姆兵发现了，大家匆忙应战。

在楼梯口，敌人会不断出现，在消灭魔法师后，得知要塞的指挥者是绶陋，大家遂进入要塞，要打败绶陋，救出尼克王子。

来到要塞内部，这里一片漆黑，绶陋的力量守护着这里，战斗就在黑暗中展开，敌人各处出现，只好步步为营了。

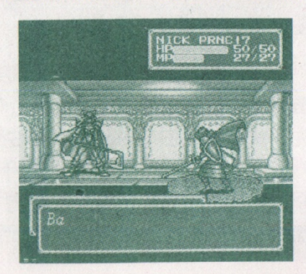
打败敌人后，发现尼克王子已被转移了，娜塔莎决定前往接应迪安拿小队，而与此同时，迪安拿小队也正好是向阿鲁耿原野的方向前进。

地底洞穴中，危机四伏，艾姆军的守军早已埋伏在这，战事一触即发，开战一回合后，部分地面崩塌了，那倒省心，不用考虑前进路线了:)

打败飞行骑士后，出现了个大问题，前面是一条死路。后面是艾姆军的追兵，必须马上找个出口离开。

正当迪安拿小队烦恼的时候，是那个神秘人的声音又再响起，他从上面放下一条绳子，并告知适当时候，大家就会知道他的身份。

得到神秘人的帮助，迪安拿小队脱险了，并在地面上与娜塔莎小队相遇，勇士们终于重新



会合了。

重新整合后的光明军，来到了阿鲁耿原野，把守此地的怪物聪明得很，得知光明军的到来，马上派出怪物向芭芭拉和绶陋报信，自己则在原地拖延时间。（真是有勇有谋啊～！）战斗开始。

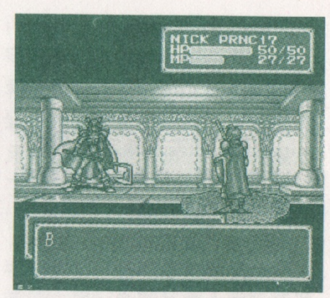
在艾姆城里，一向有芥蒂的芭芭拉和绶陋，使用魔法大战起来，直到沃德兰前来制止。

其后，沃德兰说出艾姆军中有奸细，这时光明军到达艾姆城，沃德兰吩咐绶陋留守后，带着芭芭拉和兴德鲁离开了。

这一关有大量的宝物，还能找到一个隐藏的同伴忍者西瑾士(Higins)，在正南面城墙下（我军的起始位置附近）就能找到他，但是他认为你找到他只是运气，还需在正北方，有一个黑影的位置，再次找到他，他才会加入。

终于把绶陋打败了，当他看到迪安拿时，惊讶地大叫他知道叛徒是谁了，但是一切都完了，绶陋带着他的邪恶力量死去。究竟迪安拿的身份是什么呢？那个艾姆的叛徒又是谁呢？

兴德鲁和芭芭拉负责把尼克王子押往艾姆的祭坛，而光明军



马上就要赶上了，兴德鲁要芭芭拉押王子去祭坛，自己负责抵挡光明军，但一向不和的两人又为此争吵起来了。最后双方决定一起押送王子，只留下一些杂兵做抵挡！（呼～松一口气）

由于两大魔将都不在，轻松获胜，战后，尼克王子的近卫队长赛恩(Gyan)赶到，与光明军一同前往营救尼克王子。

要赶上尼克王子，就必须抄近路，赛恩带大家从古代峡谷通过，此处易守难攻，对我军很不利，果然，艾姆军已经驻兵在此，更配备了古代的魔法兵器，看来只好强行突破了。

终于通过了峡谷，而芭芭拉也已经把尼克王子押到了祭坛，此时我军赶到，芭芭拉留了下来对付光明军，而沃德兰和兴德鲁则押送尼克王子进入了祭坛神殿。

在最南方的怪兽像前，我们找到了隐藏的新同伴，他是日本武士华素(Rush)。

芭芭拉战力大概与绥陋差不多，打败她后，格地安拿的鲁斯(Ruce)带来了援军挡住了后面追击的艾姆士兵，美菲尔和迪安拿趁机追入神殿。

在神殿中，遍寻不着沃德兰，突然一个令人毛骨悚然的熟悉声音响起，那是已经死去的塞柏斯邪恶祭司沃尔多(Woldol)~，带着他的怨念回来了。

与以前的沃尔多相比，这个沃尔多的鬼魂弱了很多，沃尔多被打败后，他的肉体开始融化，一代枭雄彻底毁灭了。(在他身上，能得到厉害的光明剑)。

在地下祭坛，沃德兰终于找出了叛徒，就是兴德鲁，他一直暗助勇士们，这时迪安拿也表现得有些异常，他想上前靠近兴德鲁，



并有些迷糊不清。

战斗还是打响了，这是直接对沃德兰的战斗，要小心前进。

打败沃德兰后，他突然消失，然后出现在祭坛上，他要把尼克王子献祭给艾姆，然后获得力量，消灭光明军。

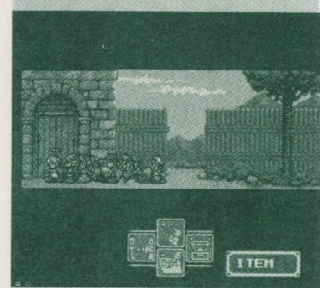
突然兴德鲁醒了过来，冲向沃德兰，阻止沃德兰的行动。这时尼克王子迅速挣脱捆绑，右手的诅咒也解除了。兴德鲁让王子赶快回到光明军中，取得海扎尔之剑，消灭邪神艾姆。当王子回到他的朋友的队伍中，他马上认出了迪安拿，迪安拿就是兴德鲁的弟弟。而恼怒的沃德兰，把兴德鲁作为最后的祭品，扔入了祭坛，自己也跟着跳了进去。

伴随着天摇地动，邪神艾姆终于苏醒了。现在最重要的是把海扎尔之剑交到尼克王子的手中，只有海扎尔之剑的力量，才能伤害艾姆。

随着恶魔的气息，一个个同伴倒下了，最终尼克王子和迪安拿把剑刺入艾姆的心脏，艾姆被打败了，沃德兰也赔出了自己的性命，绝望地与艾姆一起沉入了地狱。

祭坛失去了邪恶力量的支持，就要倒塌了，尼克要带领大家离开，但失神的迪安拿还在寻找哥哥，最后，娜塔莎说服了迪安拿，一起离开了这个心碎的地方。(还是美眉力量大:P)

在塞柏斯，迪安拿马上就要离开大家了，所有人都依依不舍，特别是娜塔莎。最后，娜塔莎得到尼克王子的鼓励，决定要和迪安拿一起离开……(Book2 完)



Book3：新的挑战

这日，塞柏斯(Cypress)王国就要进行加冕仪式了，尼克(Nick)王子就要成为塞柏斯的国王了，而娜塔莎(Natasha)和迪安拿(Deanna)，还有格地安拿(Gardiana)的安丽(Anri)女王等也都来庆祝这个盛典。

这时，突然出现了4个不速之客，为首的自称叫达哇(Dava)的老太婆，随手打败负责守卫的埃里克(Eric)、扎哈(Jaha)和鲁克(Luke)。进入加冕大典会场，说是要考验尼克王子是否有足够的能力成为国王，然后掳走了安丽女王。

大家为了救女王，来到了老婆婆指定的地方，那是一座恐怖的大屋，外面是令人毛骨悚然的墓地，突然出现了大量的丧尸，难道这是所谓考验的一部分?

墓地多个地方不断出现怪物，而有4个墓碑前，是可以找到隐藏物品的。

打败食尸鬼后，达哇婆婆的声音响起，让我们进入大屋，看来是下一个挑战了。

屋内一片零乱，达哇婆婆的手下陈鲁(Chu Rao)和他的手下喝得一塌糊涂，看见光明军，陈鲁说出，只有打败他，大家才能去下一个房间，但是他发狂的手下，不太好对付。

房间里满是人，但是很多人并不是敌人(你不能攻击他，他也不会攻击你)。在西南角的一个桶中，东南方一个烂醉的士兵身上，西北方的一张桌子，和



东北方的一个桶里面，都有隐藏宝物，要仔细寻找才能发掘到。

打败使中国拳的陈鲁后，大家来到东面的花园，这里鸟语花香，然后突然跑出一群和服美女，带着寨恩(Gran)和尼克来到了一个漂亮美眉如月(Kisaragi)前，如月引诱寨恩和尼克，让他们一起"轻松"一下，美菲尔(Mayfair)当然大声抗议，但是被那些美眉推开了，然后寨恩问你是否要"轻松"一下，按你自己的想法选好了。（我选YES^o^！）如月回复本来面目，原来她是忍者，要挑战你。（失望～）

愿望落空，愤怒的光明军马上进入战斗状态。

这一局同样有大量的隐藏宝物，包括门口左方的犬神像，西南方靠墙的树，池塘南方的神龛，池塘北方的树，池塘西南一个单独的花丛，西面狭窄通道的尽头，以及Boss身后桌子上的两件物品都隐藏了好东西。

但是除了能得到好物品和看到漂亮MM，这局实在是难熬，敌人大量出现，攻击力奇高，再加全都会魔法（忍术？），建议集中优势兵力，直接攻击Boss。

打败如月后，她从秘道逃走了，大家马上追进去，但美菲尔还在生王子的闷气...

光明军来到了一个写着禁止进入的奇怪地方，里面是大块头波德尔(Bulldor)和他的手下，他们似乎正在建什么东西，一见到光明军到来，他的手下马上加盖了一堵围墙，那么我们只好绕过去了。

除了一些明显的宝箱，我们又找到了隐藏物品，分别在部队左边的木箱，正西方靠墙的木箱，中间两个油漆桶里，波德尔前面两个木箱右边的一个。



打败波德尔，他很合作的给我们放行了，那么我们就来到达哇的房间了，这个房间什么都有，就是没人，美菲尔大声喊，达哇才从水晶球里跑出来，她说每个人都有阴暗的一面，然后用魔法把众人的影子分离出来，然后，与影子的战斗开始了。

因为是自己的影子，所有敌人都有和本体一样的能力，魔法，物品，只有消灭全部影子才算赢得战斗。

达哇的房间，宝物当然不能少，地图最西南的木桶，北方凹进墙里的书柜中的一个，东面红色小桌子上的花瓶及其左下方的木桶，西北方一堆书旁边的木桶中，东北方有红蓝烧瓶的桌子上的书，南方被书包围着的书柜都隐藏了物品。

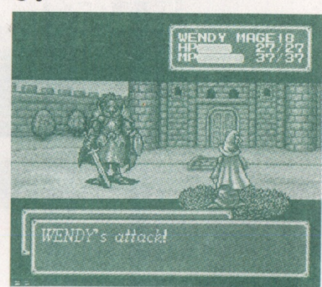
当我们打败了自己的影子，达哇婆婆出现，她称赞光明军的勇敢，但是还要打败她，才是真正的胜利，然后就使用转移魔法，把大家带到了一个破碎的天空城。

达哇婆婆先发射了两次直线攻击的大范围魔法激光，然后他几个被打败的手下波德尔、如月、陈鲁很搞笑地出场，还有一大堆魔法蘑菇，战斗开始。

受到魔法蘑菇的攻击，会使我方同伴陷入迷惑状态，敌我不分。

打倒达哇婆婆后，安丽女王出现，然后寨恩和达哇婆婆说出，其实这是塞柏斯的传统，只有通过考验，才能获得加冕，成为新的国王。达哇婆婆说尼克王子比他的爸爸更勇敢，会成为一个好国王...

终于，加冕仪式重新开始，尼克王子终于成为了尼克国王，而长久和平快乐的日子也就从此展开了。



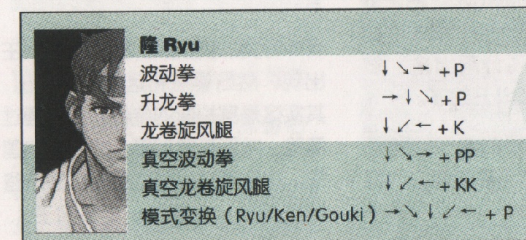

完

漫画英雄 VS capcom



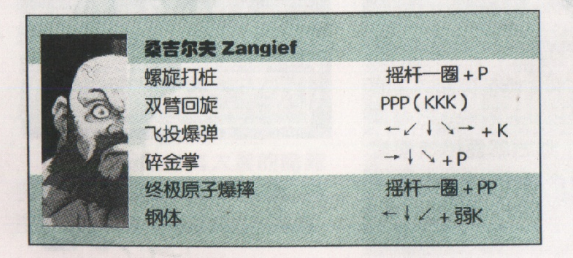
出招表

作者：phillau

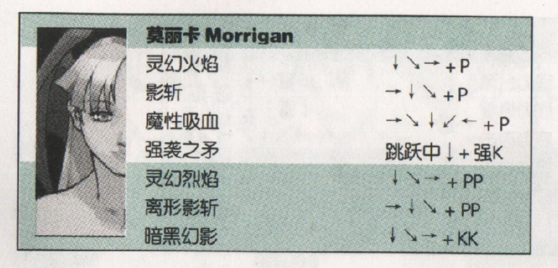


隆 Ryu	
波动拳	↓↘→＋P
升龙拳	→↓↘＋P
龙卷旋风腿	↓↙←＋K
真空波动拳	↓↘→＋PP
真空龙卷旋风腿	↓↙←＋KK
模式变换（Ryu/Ken/Gouki）	→↘↓↙←＋P

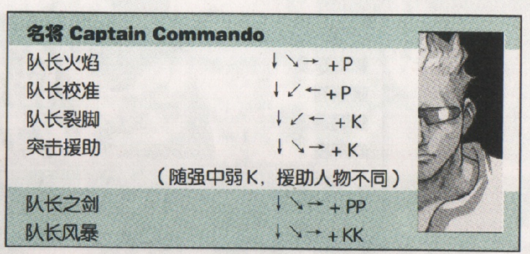
春丽 Chun-Li	
气功拳	←↙↓↘→＋P
天翔脚	→↓↘＋K
百裂脚	K连打
旋圆蹴	→↘↓↙←＋K
气功掌	↓↘→＋PP
千裂脚	↓↘→＋KK
七星闪空脚（空中）	↓↘→＋KK



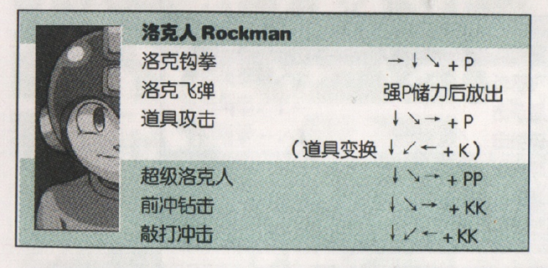
桑吉尔夫 Zangief	
螺旋打桩	摇杆一圈＋P
双臂回旋	PPP（KKK）
飞投爆弹	←↙↓↘→＋K
碎金掌	→↓↘＋P
终极原子爆摔	摇杆一圈＋PP
钢体	←↓↙＋弱K



莫丽卡 Morrigan	
灵幻火焰	↓↘→＋P
影斩	→↓↘＋P
魔性吸血	→↘↓↙←＋P
强袭之矛	跳跃中↓＋强K
灵幻烈焰	↓↘→＋PP
离形影斩	→↓↘＋PP
暗黑幻影	↓↘→＋KK



名将 Captain Commando	
队长火焰	↓↘→＋P
队长校准	↓↙←＋P
队长裂脚	↓↙←＋K
突击援助	↓↘→＋K
	（随强中弱K，援助人物不同）
队长之剑	↓↘→＋PP
队长风暴	↓↘→＋KK

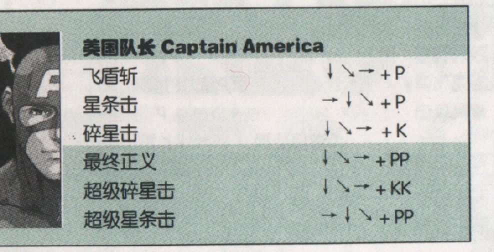


洛克人 Rockman	
洛克钩拳	→↓↘＋P
洛克飞弹	强P储力后放出
道具攻击	↓↘→＋P
	（道具变换 ↓↙←＋K）
超级洛克人	↓↘→＋PP
前冲钻击	↓↘→＋KK
敲打冲击	↓↙←＋KK

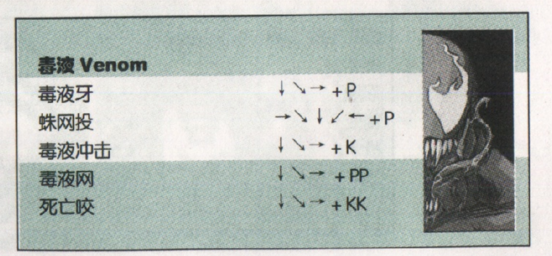
出击飞龙 Stryder Hiryu	
蜘蛛络	↓↘→＋P
忍法	→↓↘＋P或K
胧变	↓↙←＋K
战术A	↓↘→＋K
万物灭绝	→↓↘＋PP
隐枪突	↓↘→＋KK
震激流	↓↘→＋PP

早乙女准 Jin	
底力台风	←蓄→+P
底力爆震	↓蓄↑+P
底力破击	→↘↓↙←+K
区域拳击	↓↘→+PP
区域机炮	↓↙←+PP
底力龙卷风	↓↘→+KK

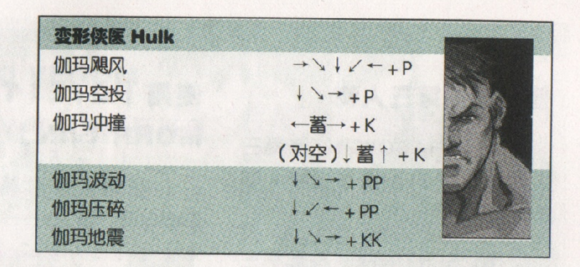
蜘蛛侠 Spiderman	
蛛网球波	↓↘→+P
蜘蛛刺	→↓↘+P
蛛网摇荡	↓↙←+K
蛛网投	→↘↓↙←+P
极限蜘蛛击	↓↘→+PP
爬行突袭	↓↘→+KK
终极蛛网投	↓↙←+PP



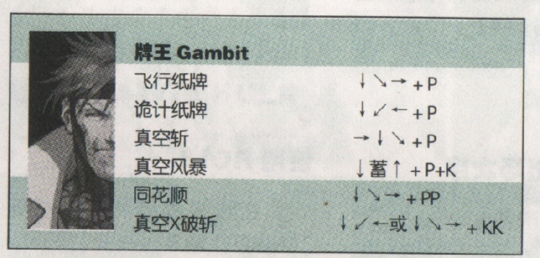
美国队长 Captain America	
飞盾斩	↓↘→+P
星条击	→↓↘+P
碎星击	↓↘→+K
最终正义	↓↘→+PP
超级碎星击	↓↘→+KK
超级星条击	→↓↘+PP



毒液 Venom	
毒液牙	↓↘→+P
蛛网投	→↘↓↙←+P
毒液冲击	↓↘→+K
毒液网	↓↘→+PP
死亡咬	↓↘→+KK

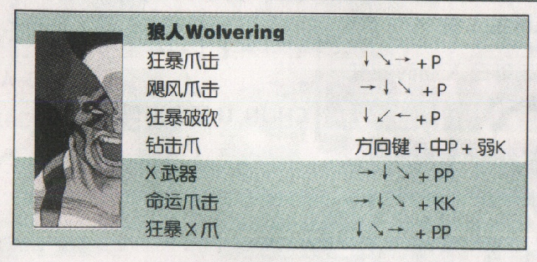


变形侠医 Hulk	
伽玛飓风	→↘↓↙←+P
伽玛空投	↓↘→+P
伽玛冲撞	←蓄→+K
	(对空)↓蓄↑+K
伽玛波动	↓↘→+PP
伽玛压碎	↓↙←+PP
伽玛地震	↓↘→+KK



牌王 Gambit	
飞行纸牌	↓↘→+P
诡计纸牌	↓↙←+P
真空斩	→↓↘+P
真空风暴	↓蓄↑+P+K
同花顺	↓↘→+PP
真空X破斩	↓↙←或↓↘→+KK

战争机器 WarMachine	
肩载加农炮	↓↘→+P
驱逐爆击	→↘↓↙←+P
导向炸弹	中P+弱K
飞行	↓↙←+K
质子加农炮	↓↘→+PP
战争破坏者	↓↘→+KK



狼人Wolvering	
狂暴爪击	↓↘→+P
飓风爪击	→↓↘+P
狂暴破砍	↓↙←+P
钻击爪	方向键+中P+弱K
X武器	→↓↘+PP
命运爪击	→↓↘+KK
狂暴X爪	↓↘→+PP

GAME STRATEGY 游民攻略

使用隐藏第三人物

a. SHADOW：在选第三人物时按住 START + 轻拳 + 中脚 + 重拳

b. SENTINEL：在选第三人物时按住 START + 中拳 + 中脚 + 重拳

改变己方出场次序

1. 先选两名人物……

2. 在对战画面时一直按住 3 个拳掣，直至比赛开始……

3. 你的第二名人物便会先出战

指定第三人物

1. 先选两名人物……

2. 在选第三人物时按住 START + 特定掣……

3. 你便可选定自己喜欢的第三人物

使用「LILITH 风的 MORRIGAN」

在选人物时将光标移到 ZANGIEF，输入←←↓↓→→↑↑↓↓↓↓←←↑↑↑↑→←↓↓↓↓→→↑↑↑↑←←↓↓↓↓→↓，Lilith 自然出现。

使用 ROLL

在选人物时将光标移到 ZANGIEF，输入←←↓↓→→↓↓←←↑→↑↑→→，ROLL 便会出现。

使用 MEGA CHUN LI

在选人物时将光标移到 MORRIGAN，输入↑→→↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓→→↓↓←←↑↑→→↑↑←←↓↓↓↓↓，MEGA CHUN LI 便会出现。

使用 RED VENOM



在选人物时将光标移到 CHUN LU，输入→↓↓↓↓←↑↑↑↑→→↓↓←←↓↓→→↑↑↑↑←←↑，RED VENOM 便会出现。

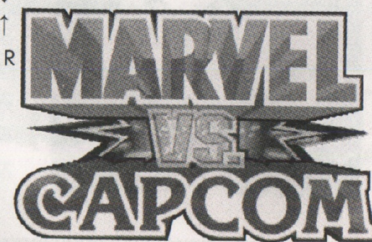
使用 ORANGE HULK



1. 在选人物时将光标移到 CHUN LI，输入→→↓↓←←→↓↓←←↑↑↑↑↓↓→→↑↑↓↓↓↓↑↑↑↑←↑，ORANGE HULK 便会出现。

使用 GOLD WAR MACHINE

在选人物时将光标移到 ZANGIEF，输入←←↓↓→→↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓↓↓→→↑↑←←↓↓→→↑↑↑↑↑↑↑，GOLD WAR MACHINE 便会出现。



续上期

火炎之纹章776中文版



超攻略
终章

第十八章：解放王都

本章重点有两个，一个是获得会员卡，另外就是要说得塞比亚将军。

想要获得本游戏中唯一的会员卡（这个会员卡可是以后进入秘密道具店的关键物品），在与敌人作战时就千万不能杀死任何一名莱恩斯特兵兵，但不易做得到，因为他们会主动向你攻击，所以呢，要先派体格高的伙伴将之俘获再解放。本章的敌人增援都不是莱恩斯特兵，杀！尤其要注意下方出现的黑暗魔导士，他们有的会远程魔法，而且命中率很高。其实只要占领下方的出口，就可以不让他们出现。

要说得塞比亚，条件是先把8名有脸谱副官全部说得，最后再由主角说得他。首先，要救出牢房的8位市民，他们是副官们的亲人，派人把他们扛起来。说得之后，那名副官就变成了绿色的友军，再派一名同伴把绿色的副官也扛回来（不然会和其他副官火并的）。只要成功地说得那8个副官，就可以让利夫去说得塞比亚了。本章结束后主人公利夫会转职成王子（好象没什么大变化嘛）。



右中第一个宝箱：锁匙
右中第一个宝箱：银剑
左上宝箱：若瓦之书
右上宝箱：体格戒指

第十九章：帝国反击

出场时，尽量让下面的队伍强大些，因为他们将担负起阻击敌人的重责。首先要派移动力高的角色带村民回上的城，而途中的敌人可以让步兵去解决，下方的敌部队中有两个人可以说得，不过玩者只能得到一人，这就要取决于玩者在第15章分支时所走的路线，西侧路线可以让斯尔夫说得阿法尔达，而东侧路线则要让美兰达说得克若鲁。



本章的敌增援部队会不断出现(不是很强)，因此玩者可以选择是否有必要练级。要好好利用这个机会(请事先准备疲劳回复道具)，这对最后几章会有很大帮助，而且这可能也是最后一次机会了。当村民全部到达上面的城中宝物也收集齐了，级也练的差不多了时就可以准备过关。

左上家：圣水
左中处左边家内：银剑
左中处右边家内：杀手之枪
左下处第一家内：速度戒指
左下处第二家内：圣水
左下处第三家内：回复之杖
左下处第四家内：魔力之杖
右上处左边家内：回复之杖
右上处右边家内：风刃之书

第二十章：光之公子

本章人员布置比较分散，所以和前几章一样，要精心安排一下。开始时的敌人并不值得担心，但从第四回合开始敌人的增援会连续不断出现的从下方出现，特别是在11回合后，每回合都会有大批援军。而会在城墙的裂缝处冲入的重装枪兵和会开锁的魔法师给将防御带来了不少困难。还有敌Boss巴拉特也相当强，能否击倒他就要看前面的锻炼的情况啦，所以本章肯定是精英尽出，先让等级高的伙伴去堵住各个入口，进来一个杀一个

（爽！），其它人则在后面补血。要注意右上方房间的门在第四回合会给打开。

巴拉特手中持有最后一本圣战士之书－特穗之书，所以最好利用盗窃之杖将此个宝物盗回。从本章往后的商店一定要让夏那姆去，因为他是唯一拥有“半价”特技的人。

宝箱：骑士证书
民家：沉默之杖

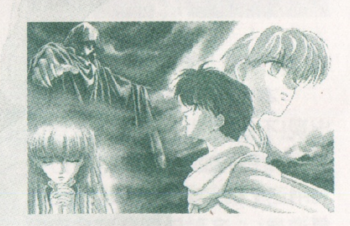
第二十一章：解放战争

战斗开始后玩家会注意到，此章敌人的长弩手数量较多，而且种类很多。所以在前进速度上会受到很大影响，对付这些兵种的办法还是让它把武器使用完，虽费些时间，但也比被乱箭射死的结果好。除了弓兵外敌人的龙骑将也要注意，这种兵种机动力和攻击力都很高，群体行动时会给我方人员造成很大威胁，因此最好用较强的剑士来牵制他们，然后加上魔法师和弓兵解决。第六回合开始，地图右边会不断出现敌人的大量增援。本章中如果丽若安没有转职。那么让她访问右边的教会，就会发生转职为圣女的事件。

上方民家：圣水
下方民家：银剑
外传进入条件：第21章以前曾有被敌人捕获的角色（最少一名）

第二十一章：外传　捕虏收容所

如果第二十一章以前没有一人被敌人捕获，那么本章便不会出现，此关的任务就是将被捕的角色救出，并安全从收容所中脱出。敌人虽然不断有增援，但都比较弱，所以不必担心。不过千万不可恋战，因为从第30回合起，敌人的增援



中回有持远程暗属性魔法的黑暗魔导士出现，所以最好在他们出现之前全员撤离。



第二十二章：渡河作战

本章敌人会在河对岸集结阻止我军前进，并且在几个回合后河上的桥就会断落，所以要让飞兵出场担当运输工具，把我军“扛”过去。要特别注意敌人的Boss克艾恩，他持有令人混乱的魔法。

本章中敌方的部队中有两个十分重要的人物，他们分别是塞亚斯和莱因哈特，这二人的指挥力相当高。虽然塞亚斯会在第二回合开始时撤退，但莱因哈特率领的部队仍然有很强的实力。把奥尔艾恩移动到莱因哈特身边，二人对话后奥尔艾恩可得到圣灵剑（很强的武器），这也是选择奥尔艾恩而放弃基利奥斯的原因。另外，本章中的商店也是最后一次出现，要补充物品就得趁现在啦。

左上方民家：圣水
左下方民家：传送之杖
右下方民家：及引之杖

第二十三章：魔王城

首先让塞亚斯护送村民们尽快脱离敌人的攻击范围。几个回合后塞梯做为NPC出现在敌魔法师旁边，并用“圣风法尔塞梯”将之一击毙命。此时有两个选择，一是先与塞梯对话，这样可以令他成为同伴，但塞亚斯便不会成为同伴。二是让体格高的角色将塞梯从城上带出，这样在塞梯还是NPC的情况下过关，就可令塞亚斯成为同伴，推荐使用塞梯，因为他是本游戏中的最强角色哦，而塞亚斯的能力并不会



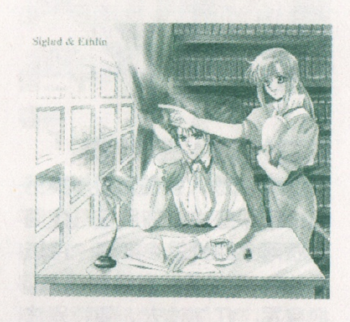
像他以前那么高(指挥值大幅下降)。让利夫与塞亚斯对话，可以获得布拉基之剑。不过就是忘了过关后他也会给你的。

左方第一个民家：伤药
左方第二个民家：圣水
右方第三个民家：祝福之杖

第二十四章：黑衣男爵

在城内有许多黑魔导士，他们持有的杖种类相当多，所以在进攻前最好检查一下这些人当中谁持有状态攻击的魔杖，之后用睡眠之杖停止这些人行动。第二步是快速救出左侧的村民，在中间大厅内的剑士部队中的加尔扎斯可以用玛丽塔说得，他与玛丽塔二人的流星剑足以解决除BOSS外的任何对手。

带村民去上方脱离点，他们当中有一人会帮你将上方的大门打开，门后的宝箱内是圣杖奇亚，有了这根杖，就可以解救玛丽塔的母亲了，并且这也是进入本章外传的关键。另外右上方有一个奇怪的地方，用转移之杖让夏那姆前往，可进入秘密道具店（带会员卡）。那里出售的全部是增加状态值的珍贵道具。在与BOSS战斗中，利用支援效果让玛丽塔持布拉基之剑可以轻松将他干掉。



宝箱：圣杖奇亚
外传进入条件：得到圣杖奇亚

第二十四章外传：罗普特祭坛

进入本章前最好带上照明之杖和状态回复杖，因为敌人的魔导士回经常使用状态攻击魔法。下方中间有个密封的房间，有大批有传送杖的魔法师在那里集中，传送一个人过去把他们干掉，里面的其它敌人就出不来了。敌人的斧猛士拥有怒技能，反击的必杀率很高，要特别小心。上方的门内是被石化的艾维尔，莎拉先用圣杖奇亚将石化解除后，再让主人公利夫或玛丽塔与她对话，这样就可以让她成为同伴。

地图的中央是个祭坛，站在那里的人的魔力会加10，因此先要将魔力较高的人转移到那里，将敌人解决，这样就可以让我方在那里脱出。

宝箱：力量戒指
宝箱：防御戒指
宝箱：骑士证书



最终章：誓言之剑

终于到了最后决战的时刻了，前进吧！敌人已是强弓之末了。开始时我方的人员被分成六个小队，要将各自前面魔法阵上的门打开才能作战，所以开始前多带一些开门的锁匙，只要将六个魔法阵上的敌人全部解决，并占领魔法阵。中央的大门就会打开，那里便是最终BOSS贝鲁多。

当六个魔法阵上的敌人全部解决后，敌增援也会随之出现，此时不要与敌人纠缠，让最强的角色（塞梯、玛丽塔等）以最快的速度将BOSS干掉，在与BOSS战斗时要注意他手中的石化之杖。~北多拉基亚终于迎来了和平。

战后感：这个游戏有个很大的特色就是可以盗取敌人身上

的武器。每一章最忙的不是主角，而是盗贼在跑来跑去偷东西。正所谓取之于敌人，用之于敌人。这点有个叫拉灯的人是深得其精髓的～。

圣战士的书

共有12本圣战士的书，它能提高角色成长机率，有了这些书，就可以育成多个超强的角色，它是游戏中最珍贵的道具，一定要全部收集(见下表，★为成长率)。

书的名称	HP	力	魔力	技	速	运	守备
バルド	★★	★		★		★	
ヘイム	★		★★				
ダイン	★★				★★★		
ノヴァ	★★	★			★		★
オード	★★			★★★			
ウル	★★					★★★	
ネール	★★						★★★
ファラ	★★		★★★				
トード	★★			★★★			
セティ	★★				★★★		
ブラギ	★		★			★	
ヘズル	★★	★★★					



完

作者：傻瓜

音速刺猬！超音鼠！索尼克！

90年代初，Sega公司用当时最先进的家用游戏系统“16位主机MD”，试图冲击当时的游戏界霸主任天堂，那时候任天堂的“玛利奥兄弟”是家喻户晓的游戏人物，Sega急于拿出一个吸引人的、酷的、能代表公司形象的代表角色，于是索尼克诞生了！这只蓝色的刺猬，一出现就受到了大家的欢迎。因为比起笨笨慢慢的玛利奥，他很快，喜欢不顾一切的往前冲，操作他很简单，只要一个动作按钮，而游戏节奏也很流畅，没有烦人的躲避，不需要精确的跳跃，非常适合Sega公司的美国风格的背景。

Sonic the Hedgehog(MD)



蓝色小刺猬“索尼克”首次登场的游戏，发挥了MD主机性能，这样的速度表现，是其他游戏难以企及的，对于喜欢刺激的欧美玩家，是非常新鲜的风格，并且是正对口味. ^_^

Sonic the Hedgehog 2&Sonic the Hedgehog 3(MD)



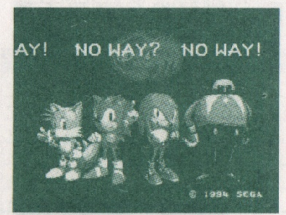


2代加入全新的元素。首先，索尼克的好朋友，双尾巴的小狐狸特纳斯（Tails）加入，而索尼克自己则加入了新的动作，滚动冲刺，令本来就高速的游戏更令人窒息，还有一个新的要素，就是只要收集齐所有宝石，索尼克就可以变身成为超级索尼克，外形像极超级赛亚人……3代继续使用2代的噱头，全新角色针鼹鼠“纳寇斯”（Knuckles），作为Sonic的对手加入（他是笔者最喜欢的角色）。纳寇斯抢去了宝石，新一集故事由此展开。本作比起2代，并没有大的改进。



Sonic & Knuckles(MD)

以“索尼克和纳寇斯”为标题的本作，是非常创新的一个作品，摆脱了之前的游戏模式，游戏主角是索尼克和纳寇斯，剧情双线发展，在同一场景，使用索尼克和纳寇斯各自的特殊技能，可以有完全不同的玩法。

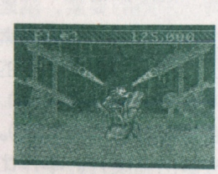




而技术上，本作几乎完全发挥了MD主机的最大机能，而且Sega还在卡带上做了一个有趣的尝试，这盒卡带可以单独插到MD上玩，还可以和Sonic2代或3代的卡带组合起来，让玩家可以玩到以操作纳寇斯来进行游戏的Sonic2代和3代，等于一个游戏的价钱，玩到3个全新的游戏，实在是有史最疯狂的卡带设计之一，可惜国内的当年D版卡没有原样翻制，使大部分玩家都不知道这个设计。

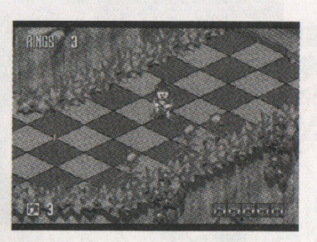
Sonic Spinball(MD/GG)

以索尼克作为主角（就是那个被弹来弹去的弹珠），题材是日本和美国都非常流行的弹珠，同样非常有速度感，但是国内的玩家就不买帐，如果读者感兴趣，可以自己试一下。





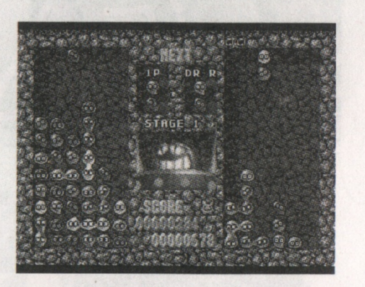
Sonic 3D Blast(MD/SS)



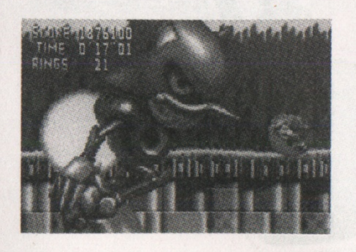
虽然名字中有3D的字眼，但其实只是45度视角的2D游戏，游戏是非常…非常的…不好玩。原来的玩法全部不见了，剩下的只是一个空有“索尼克”名字的游戏，而SS版居然也同样只有MD素质的画面，让人百思不得其解。

Doctor Robotnik's Mean Bean Machine(MD)

游戏是以**Sonic**系列的大反派，胖胖的蛋博士（Dr.Egg，美版的名字叫罗伯尼克博士）来做主角，PuyoPuyo方块的游戏方式+Sonic中的人物，是Sega骗美国人钱的作品（笑），我们干脆去玩PuyoPuyo方块好了。



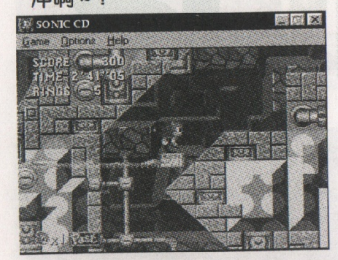
Knuckles' Chaotix(32X)



采用一种全新的玩法，由于32X的机能比MD提升了不少，所以这个作品拥有Sonic游戏中最优秀的2D画面，但本作索尼克没有登场，主角是纳寇斯。

Sonic CD (MDCD)

有了**MDCD**的大容量作保证，游戏的音乐效果更突出了，角色方面，和索尼克能力相同的金属索尼克（**Metal Sonic**）出现，索尼克的女朋友艾美（Amy）在出场后不久被其掳走，噢，为了MM，冲啊～！



Sonic The Arcade(ARC)



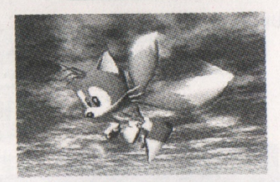
街机大厂终于把自己的明星搬上街机，使用**System32**机板，采用45度视角，原街机的操作方式也比较特别，并不是使用摇杆，而使用了轨迹球，总算能容易的操作角色了，游戏现在被模拟器**Modeler**支持。

Sonic Jam(SS)



Sonic Jam是一个合集作品，有多个**MD**版**Sonic**游戏和相关资料、动画等，还有一个纯3D环境的界面，是后来的**Sonic R**和**DC**版**Sonic**的基础。

Sonic R(SS)

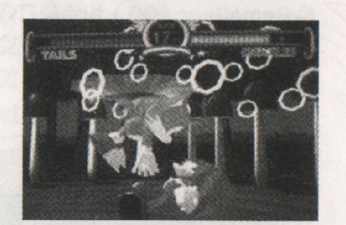


在Sonic Jam的3D化尝试后，Sega制作了一个以Sonic系列人物为主角的竞速游戏（赛车？），以SS的机能，算是制作得非常不错，而这个Sonic R有PC的移植版。

Sonic The Fighter(ARC)

3D化的格斗索尼克，相同类型的游戏还有以VR战士Q版化后的作品VF Kids，Sega还真敢拿自己的大明星来做试验啊，事实证明，试验失败～！游戏使用的是SS的互换机板ST-V，本来是要移植给SS的，但最后终究没有这么做。





Sonic Adventure 1(DC)
Sonic Adventure 2(DC)

DC上两个纯3D化的大作，经过之前的摸索，Sega制作出非常绚丽的3D画面的同时，又保持索尼克一贯的速度感，非常优秀的作品，让人更热切期待DC模拟器。



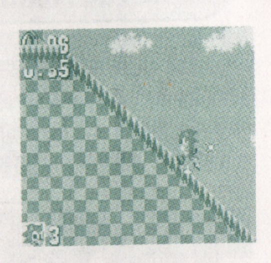


Sonic Shuffle(DC)

被称为索尼克大富翁的桌面型游戏，同样只是利用系列人物的人气来卖钱，把角色换成阿猫阿狗也没有什么不行。

接着，我们来看看手提机上的 **Sonic**。

Sonic the Hedgehog 1(GG)
Sonic the Hedgehog 2(GG)



除了家用主机的战线，Sega 的手提主机 GameGear（GG）也希望打败任天堂的手提主机 GameBoy，所以索尼克又登场到 GG，玩法接近 MD 上的 1 代，加上彩色的画面，的确比当时 GameBoy 上的玛利奥容易吸引玩家的注意。

Sonic Chaos(GG)
Sonic Triple Trouble(GG)



也称为 **Sonic & Tails 1** 代和 **2** 代，和上面的两作不同，索尼克有了小狐狸特纳斯陪伴，由于 GG 主机机能和卡带容量的限制，这也是很不容易的事情了。

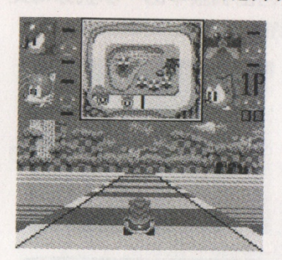
Sonic Pocket Adventure(NGPC)



Sega 支持 SNK 的手提机 **NGPC**，把 **MD** 上的 **sonic 2** 代移植到了 **NGPC** 上，**NGPC** 的机能不负所望，但是游戏却缺乏创新，看得出 **Sega** 并没有很认真的对待这个作品。

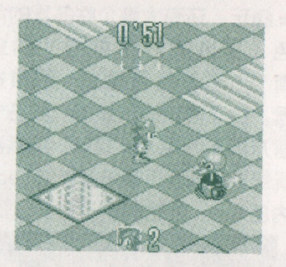
Sonic Drift 1(GG)
Sonic Drift 2(GG)

和 **Sonic R** 不同，是真正的索尼克赛车，但是由于机能限制，游戏效果一般，难以与老对手玛丽奥的赛车游戏相并论。



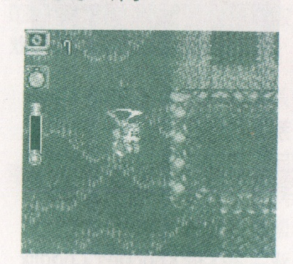
Sonic Labyrin(GG)

以迷宫为卖点，又一个 45 度视角的索尼克游戏，同样没办法表达出速度感，同样的不好玩。



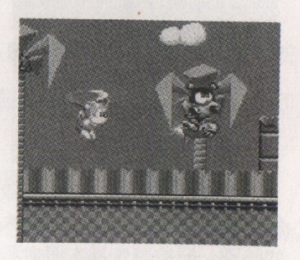
Tails' Adventure(GG)

以特纳斯作为主角的动作 **RPG**，但是仍然是以动作成分居多，论画面，是 **GG** 主机上比较优秀的一作。



Tails' Skypatrol (GG)

特纳斯的蓝天冒险，可以算是一个飞机射击游戏，作为原创作品，开创了新的玩法，可惜后来没有再出续作，陪伴着 **GG** 主机在历史中消失了。

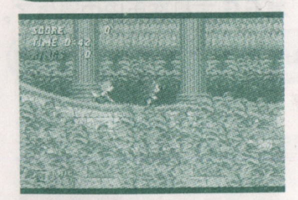


Sonic Advance(GBA)

真正的手提机Sonic大作，在Sega改变发展策略成软件公司后，在老对头任天堂的当红主机GBA上制作的原创的Sonic，优秀的硬件+认真的制作+全原创=必玩，还有大堆个性各异的角色（如会发升龙拳的“纳寇斯”，笔者的最爱），强烈推荐。除了游戏机玩家能玩到各个官方版本的Sonic游戏，模拟器玩家更找到了很多未发售的Sega内部Beta版游戏。



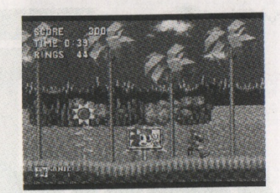
Sonic 2 beta版(MD)



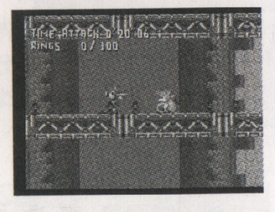
由官方制作，画面与最后发售的MD版Sonic2有很大的差别，但是游戏基本概念和后来正式发售的2代是相同的。

Sonic 1 修改版(MD)

分为两个版本，由爱好者修改MD版Sonic 1而来，主角由索尼克变成了敌方角色“金属索尼克（Metal sonic）”和来自街机版中的“小犰狳梅提（Mighty the Armadillo）”。



Sonic 未发售版(MD)



一个全新玩法的Sonic系列游戏，只是一个半成品，没有发售，后来流传到网上，而本作创新的玩法，最后应用到另外一个Sonic游戏－32X的Knuckles' Chaotix上。

对话－CPS2shock之父

对于为众多模拟器玩家带来CPS2的冲击的RAZ，大家是否想更多的了解其人其事呢？下面一起来看看国外著名模拟器站采访CPS2shock之父RAZ的内容：

Emu4ever:请问你什么时候开始CPS2shock这个项目的呢？

RAZ：CPS2shock约在两年前就开始了。

Emu4ever：现在有多少人和你一起进行研究呢？

RAZ：Crachtest是CPS2shock的另一个核心成员。而Hoonis在网站方面给了我们很大的帮助。

Emu4ever:有多少CPS2的游戏到现在还没有破解呢？

RAZ：如果不计算同一只游戏的不同版本的话，约莫还有6只游戏还没有解密。

Emu4ever：那CAPCOM方面有联系过来吗（关于CPS-2的破解问题）？如果有的话……有威胁或恐吓的意思吗？

RAZ：他们并没有联系我。倒是有另外一些人接近我，说CPS-2模拟器可以成为一件有着巨大利润的商品之类的话。但我拒绝了他们的建议。因为我觉得模拟器应该是免费的，它应该属于每个守法的游戏玩家。

Emu4ever：要成功模拟CPS-3的游戏，最大的问题是什么呢？

RAZ：和CPS－2一样，是加密的问题。一旦加密问题解决了，那剩下的就只要硬件方面的模拟了。

Emu4ever：就来自模拟业界的支持而论，你有什么感想呢？

RAZ：可以这样说，如果没有人们的捐赠，就没有现在的CPS2shock。如果没有他们捐赠的机板，我就不可以顺利地模拟并放出XOR's。

Emu4ever:你们接下来还有什么开发项目吗?

RAZ：接下来当然是CPS－3的模拟。我或者会了解一下System16/24的加密方法。从中我可以知道它的保护系统应该和Neogeo的P ROM差不多（不会花太多的时间，可能是几个工作时）。

Emu4ever:现在有些人说你有放出XOR's的“义务”。你对这个有什么想法?

RAZ：其实不是这样的。重点是这样的：大部分人都没有自己拥有的游戏机板，而这些人是不应该玩到这些游戏的。我并没有在模拟CPS－2上赚到一分钱（我也不想利用这个来赚钱，曾经有过这样赚钱的机会，但我都拒绝了）。除非那是我感激的人，如果不是，我是不会帮他做游戏的XOR's的。

Emu4ever：距破解第一只游戏（CPS－2）已经有一年多了，你认为这对模拟器业界有多大的影响呢?

RAZ：说真的，我并不认为这改变了什么，因为它也不过是业界不断前进中的一部分。

Emu4ever：在运作CPS2shock时，最大的困难是什么呢?

RAZ：其实这也没什么。这要谢谢为我们提供主页空间的单位（从前的GeoShock还有现在的Retrogames），感谢Hoonis和所有提供XOR镜像和使CPS2shock运行顺畅的人们。

Emu4ever：很多人猜测你会在特定的时候放出XOR's的（例如每隔15天），事实是这样吗?

RAZ：其实我们没有一个定好的破解列表的，当它应该出来的时候它就出来了。

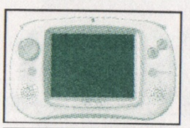
Emu4ever:你最后什么话对模拟业界说吗?

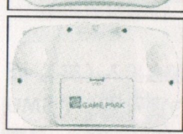
RAZ：*peace*

GP32——Game Park的阴谋

作者：phillau

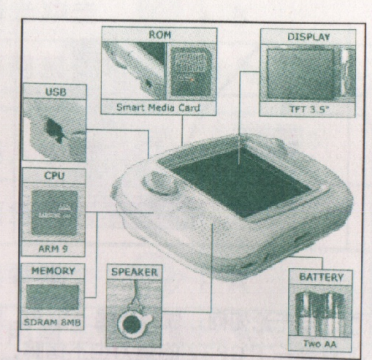
史上最强掌机GP32已在韩国发售，而更令人兴奋的是它的模拟器已在PC上出现，模拟程度更接近完美！就在我们激动不已的时候，我们似乎又看到了隐藏在背后的韩国人的大阴谋……



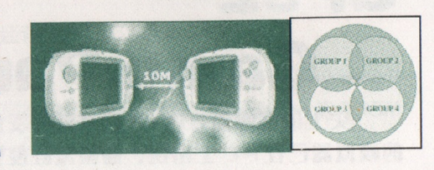


光从GP32的硬件数据来看就让人觉得GP32并非一台普通的掌上游戏机。如此强劲的硬件机能，如此开放的软件平台，还有使用了革命性的媒体（SMC），在加上与PC及Internet的互动功能，简直就是一台掌上电脑了。再看看在它上面开发的软件吧，目前为止公布了的也只有18款。

对于一台开发平台如此"平易近人"的主机来说实在是少了一点。但我们再认真细想一下，既然GP32采用了PC平台，那吸引一些中小游戏厂商甚至是个人加入GP32游戏的开发绝不成问题。而其中隐含的最大阴谋就是－－模拟器！这不禁让我们想起DC上的PS模拟器"Bleem!"。虽然Bleem!已离我而去（个人认为有很大部份原因是它自己造成的）。但它留下的脚印就像一本启示录，让我们知道在一款主机上模拟另外一种主机成为可能。



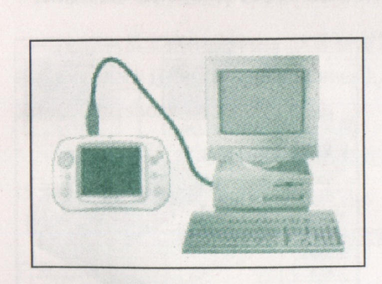
那以GP32的机能，它在模拟其他主机方面可以走多远呢？那我们就在它拥有的硬件水平上猜测一下它能模拟的主



机吧。FC，这个当然没问题；GB，在一台主频只有三十多的 Palm 上都可以了，GP32 当然可以胜任了；MD 和 SFC，什么，心情有点激动了？光从硬件上来看都是没问题的，因为一台普通的 Pocket PC 都可以模拟 SFC（200MHZ 以上）。就这样了吗？难到我们不会再想想其他的名字？例如 WS、NGP、NGPC、WSC 还有 --GBA！

如果是这样的话……可怕吧，虽然是一台比 PS2 还要贵的掌机，但却拥有接近十台主机的功能。即使没有自己的软件支持主机的销量，但有了模拟器这个魔法般的神奇武器，在掌机市场上分一杯羹决不成问题。（开始按耐不住了……）

胡言乱语说了这么多，大家听过就算了，可别那么投入（笑）。而 GP32 本身在 PC 的模拟器已经出现了，但有人认为它只是一个 SMU（Simulater）。因为它每个 Rom 都要对应一个模拟器（EXE 文件），最重要的是把 Rom 刷到 SMC 上在 GP32 上是不能玩的。因为它的 Readme 是韩文的，所以详细说明不能在此为大家奉上，但它在结尾上却有 GP32 的官方网址。可能是 Gamepark 的一种推广手段吧，毕竟台式机与手掌机有本质上的不同，冲突少了在 PC 上推出 GP32 的游戏也成为可能。所以现在有的游戏全都是 Gamepark 自己制作的游戏，要想玩到 GP32 上的《少年街霸 3》可真要等到真正的 GP32 模拟器推出了。但无论如何，就算当是一个 PC 上的小游戏玩玩也好吧，在 PC 上感受一下 GP32 的魅力也不错嘛，不要太过执著就是了。



Little Wizard

作者：phillau

一款由 Gamepark 亲自制作的 3 头身格斗游戏，风格就像是 GB 上的热斗系列。画面华丽，只是招式有点怪，初上手会有点不习惯。现在就让我为大家送上它的出招表，尽情爽去吧！



游戏开始画面



人物选择画面


Lagen

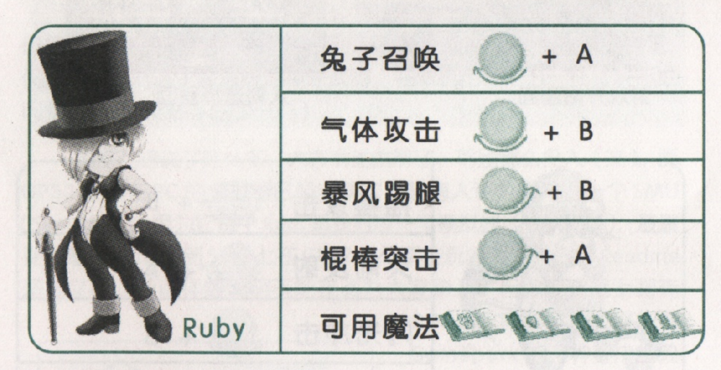
招式	指令
摇摆攻击	(摇杆) + B
火箭发射	(摇杆) + A
闪光冲击	(摇杆) + B
可用魔法	(魔法书图标)


Rax

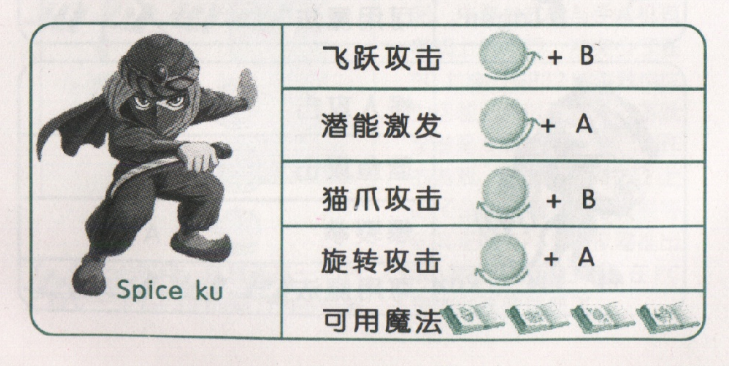
招式	指令
怪人攻击	(摇杆) + B
蓝鱼攻击	(摇杆) + B
爆裂拳	(摇杆) + A
可用魔法	(魔法书图标)



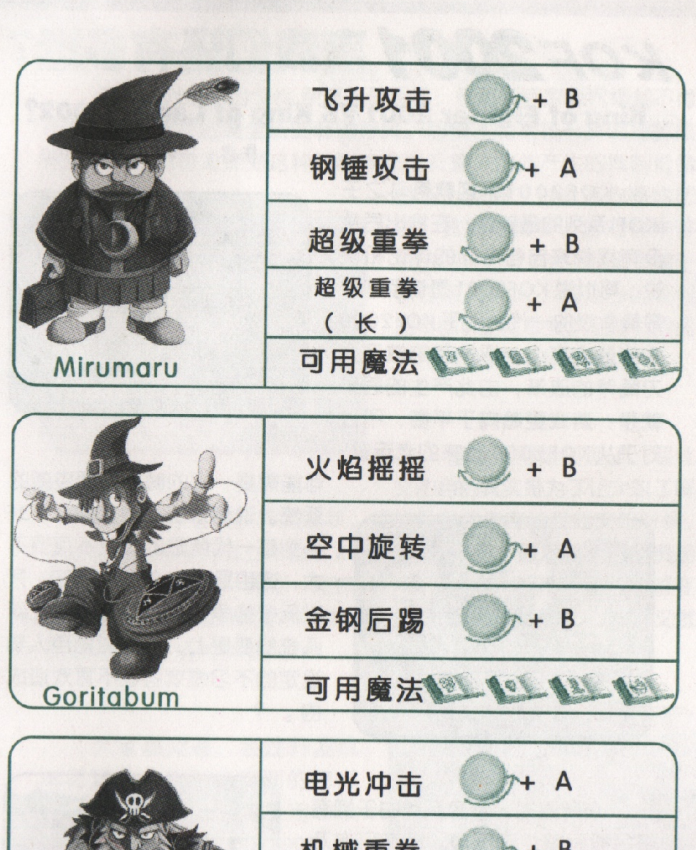
Metalong		
	迷你炸弹	+ A
	反雷达导弹	+ B
	沙拉导弹	+ B
	钢铁上勾拳	+ A
	可用魔法	



Ruby		
	兔子召唤	+ A
	气体攻击	+ B
	暴风踢腿	+ B
	棍棒突击	+ A
	可用魔法	



Spice ku		
	飞跃攻击	+ B
	潜能激发	+ A
	猫爪攻击	+ B
	旋转攻击	+ A
	可用魔法	



Mirumaru		
	飞升攻击	+ B
	钢锤攻击	+ A
	超级重拳	+ B
	超级重拳（长）	+ A
	可用魔法	

Goritabum		
	火焰摇摇	+ B
	空中旋转	+ A
	金钢后踢	+ B
	可用魔法	



Zark		
	电光冲击	+ A
	机械重拳	+ B
	涉及火网	+ B
	火焰聚积	按L键储气
	火焰爆发	按R键放出

KOF2001 离我们还有多远？

King of Fighter 2001 VS King of Lamer 2002?

作者：Rivaldo&Platina

KOF2001，这款格斗之王(KOF)系列的最新作，在推出后从没有摆脱来自各方面的评论和议论，可以说KOF2001是该系列中最具争议的一代。对于KOF2000中的最大亮点：援护系统做了大刀阔斧的改革，由此产生的后果就是：游戏更趋向于平衡，不过对于从KOF2000过来的老玩家，可能需要一定的时间来适应新的系统。说到系统上的变更，KOF系列每一代所做的变更不可谓不大，这也是KOF的卖点所在。所以玩家的争论点并不是集中在新系统的变更上，而是对角色人物设定的不习惯或者说不喜欢造成的。？





众所周知，拳皇系列由于拥有著名插画家：森气楼。而在日本乃至亚洲拥有极高的人气。随着SNK宣布破产，SNK旗下的员工大部分解散，或者跳槽到其它游戏制作公司，KOF系列也由接手SNK的韩国游戏厂商开发。

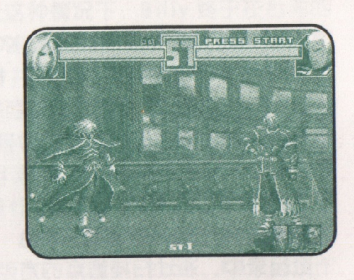


虽然游戏仍然由SNK原班人马制作，但是插画家森气楼却不再参与，取而代之的是全新的韩国画风。习惯了森气楼一贯的细腻风格玩家，一时很难接受这种强烈的风格反差，由此产生的抵制情绪客观上影响了对游戏的整体印象。其实如果要以游戏性来评价的话，KOF2001完全不输于以往各代KOF，其至今仍稳居日本街机游戏最受欢迎排行榜前十位就是最好的证明。

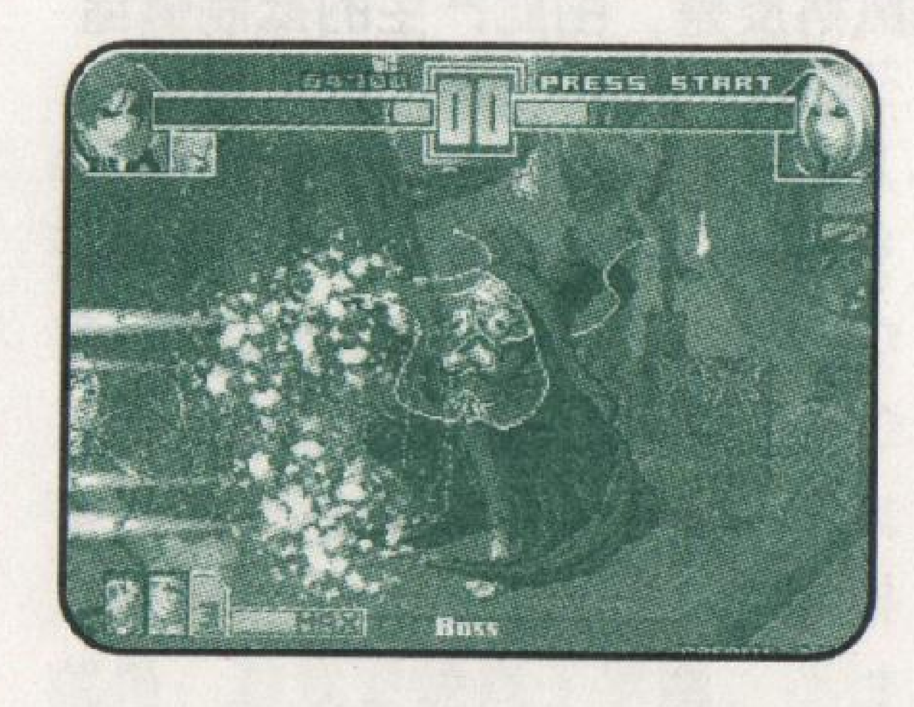


话题扯得比较远了，写此文的目的其实是为了让大家了解一下KOF2001在模拟界的现状。相信很多读者在读到此文的时候，并没有亲身的在街机上体验过KOF2001。毕竟，原版基板的昂贵加上业界对热门游戏价格的一度炒作，除了一些大城市，国内能够在街机厅亲眼目睹或者玩上KOF2001的玩家太少了。而KOF2001又怎么会和模拟器挂上钩呢？

大家都知道，经过开发成本和开发难度等多方面的考虑后，韩国厂商仍然决定采用SNK的MVS基板来开发KOF2001，这块沿用了10多年的16位基板，在模拟器开发者眼中已经毫无秘密可言。从网上开始流传KOF2000的ROM那天起，SNK煞费心机在MVS上的加密技术已经完全裸露在阳光之下，之后采用MVS基板做载体的游戏毫无疑问将无法摆脱最终被破解的命运。直接的说，今

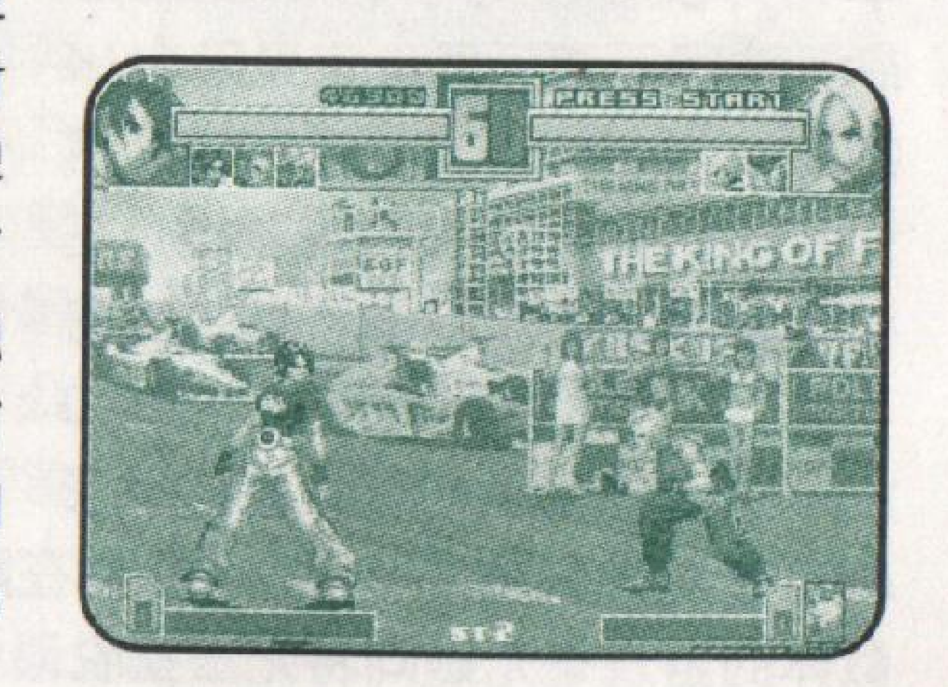


后采用MVS作为基板开发的游戏，被模拟只是时间问题。

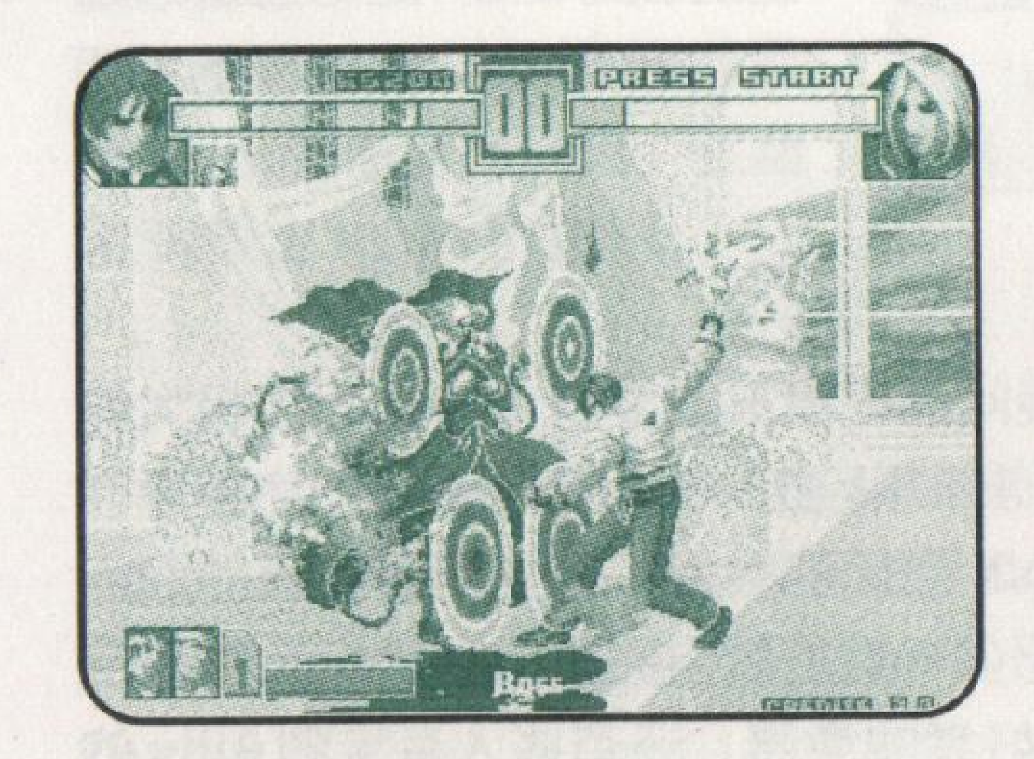


2月2日，一个自称K99999的人在各大模拟器的论坛上发表了消息，内容是一组图片，上面赫然是KOF2001的游戏画面！随后各位重量级的站长对这些图片做了鉴定，图片的分辨率是标准的MVS游戏的分辨率：302X224，清晰度也足以将那些"使用图形软件造假图的言论"打入冷宫，大量的罕见场景抓图(比如选择BOSS出场的图片)更可以证明这些图是自己抓取而不是从宣传网页上偷回来的。所得到的结论是这些图片毫无疑问是真正的模拟器抓图，色盘清晰，数量众多，是无法伪造的！诸多无可争辩的迹象表明：KOF2001的ROM已经出现，并且已经有人用模拟器玩到了。

这起事件的另一个主角，KOF2001 ROM的Dumper在这个时候也终于被人们找了出来，他就是圈子里相当著名的台湾Dumper，BillyJr！尽管Billy直到游戏图片已经广为流传的时候也没发表任何声明，但最早放出图片的K99999却说出了他是从Billy的站点上的一个隐藏目录中，通过扫描站点的方式得到这些图片的。这说明即使不是Billy有这些ROM，他也与有ROM的人有某种关系。



这一消息在网上迅速传播开，国内外的模拟器站点差不多都是头条报道。这种情况和当初KOF2000的情况非常类似，也是由神秘人士发布了模拟器的抓图，宣告KOF2000已经模拟成功，如此震惊的消息自然会造成各种各样的反响。很多人也都认为这次应该一样，KOF2001应该马上就是囊中之物了，但是非常遗憾，得到KOF2001并不是像KOF2000那么容易。Billy并不准备放出ROM。



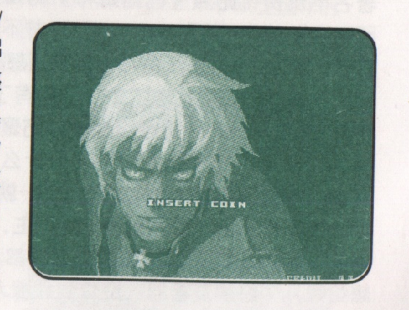
一些人开始想尽各种办法寻找ROM，一些人由于心理不平衡开始攻击BillyJR，试图用激将法迫使BillyJR公布ROM的来源，更有无聊者散发假的KOF2001下载地址来满足那损人不利己的变态心理。

俗话说解铃还需系铃人，在这种情况下，Billy终于在台湾的著名电玩资讯站点《巴哈姆特》的模拟器论坛上发表了声明，声明中这样说道：首先Dump kf2k1并不困难，工具在2K的时候就做好了，别说2K1，任何MVS上的东西都跑不掉……ROM的确早Dump了，不过……只是代表了2K1已经有了，不怕以后没的玩……当初会想Dump2K1只是想巴哈难得站聚（当时是巴哈姆特的网友聚会），EMU版却没有摊位，也没什么东西好展示，加上我很想看看2K1里面到底有什么隐藏角色……就这么简单。至于ROM，除了我以外，没有给任何一位版主副版主，或者Nebula、Kawaks作者……甚至跟我交情甚好的Mr.Lee都没有……至于那些图，原本只想给我几个好朋友看的，没想到会被人家找到公开出来，把事情搞的这么糟……

另外Billy也提到了现在如果发表2K1的ROM会有什么样的利害关系，主要也是为了顾及电玩市场。同时也正式表示，绝对不会在近期内发表KOF2K1的ROM。笔者后来和Billy私下谈起此事的时候，Billy是相当憎恶那个偷出图片的K99999的，如果抓住是谁，一定XX死他：P

这样的声明一出，毫无疑问的在模拟器爱好者中引起了极大的反响，无数的人开始加入到要求Billy放ROM的行列中，比较理性一点就开始分析2K1发表和SNK倒闭的关系，甚至用反韩流的观点来试图说服Billy放出ROM，恶劣一点的就自然开始漫骂起Billy，认为他只顾自己爽，不顾广大爱好者的意愿，还有些人直接到Billy的网站留言板上发表诸如"请给我KOF2001"这样标题的帖子。

演变到后来，因为Billy坚持自己的理念，拒绝放出ROM，人们甚至开始怀疑整个KOF2K1图片泄露事件的真实性，一些人公开指责Billy本来就是要发表ROM做SHOW，比如说K99999是用扫站的方式得到图片的，但扫站必须有页面连接才能找到页面等等，不一一类举。



而Billy与笔者说起此事的时候，曾明确的表示，他事先是根本没有打算发表这些图片的，"我换主机到香港后.. 那边的系统不像以前的会自动把每一个目录都加保护.. 必须手动一个个设定.. -_- 结果我没注意到pic的目录是大开的.. 就这样所有图被扫走了"。无论如何，最终的结果是Billy依然我行我素，丝毫没有放出ROM的意思。



在这样的情况下，人们自然就开始转移目标到其他的Dumper身上，因为既然在技术上已经证明Dump KOF2K1不存在问题，那么有能力Dump的也并不只有Billy一个人。人们把目光投向了成功Dump 2K的NEO-0小组。然而Dumper的理念却是惊人的一致的，NEO-0小组的Wind在retrogames的论坛发表了声明，不仅断然否定NEO-0小组会在近期Dump 2K1，而且还声援了Billy，Wind说："那些抓图，在我看起来是真的，但我确定BillyJr知道自己在做什么。他知道是否应该发表他们。"



在这样的情况下，实际上已经不可能再会有Dumper去碰2K1了，这一次那些强烈想玩游戏的人是要完全失望了。大多数模拟器开发小组不准备拿KOF2001开

刀,主要原因不是加密技术的攻坚，而是顾及到游戏厂商的利益冲突,因为和官方直接冲突谁也挨不起。(MAME 小组的那些家伙正在用自己编写的内部驱动在暗自玩也说不定^_^)

之所谓林子大了，什么人都有。在吃了一记狠狠的闭门羹之后，气急败坏的 Lamer 们又开始想尽各种方法来实现他们所谓的梦想。首先得从 BillyJR 下手，一张略带幽默的贴子于论坛出现：



SNK NEOGEO KOREA 将对 Billyjr 采取法律行动。

SNK NEOGEO KOREA 决定控告 "Billyjr" 在巴哈站聚会放出 KOF2001（非官方电脑模拟版），理由是未经官方同意私自从街机游戏机板读取 SNK 版权所有的游戏 KOF2001 游戏 ROMS，并提供试玩给未受权的人士，SNK 已经提出庭外和解决议书，条件是 Billjr 尽快，免费，无条件的把自己 DUMP 的 KOF2001 游戏 ROM 及相关的编译模拟器，在网路上或出售盗版的方式提供给中国用户玩玩......哈 ~~~

现在相当多的人都在怀念 NEO · GEO 被模拟时的那种情形，Dumper 们像比赛一样不断 Dump 出新的 ROM，然而时代已经不同了，比起那时被称作 " 病态 Dump" 的疯狂，现在的 Dumper 们更注重的是保护厂商的利益，以理性的 Dump 来换取模拟器与厂商利益之间的平衡，杀鸡取卵的事情是不能长久的，这也是模拟界的共识 。

在经历了这么多是是非非，相信许多人已经能够清醒的看待整个事件的前因后果，把模拟器站点，Dumper 小组推到极其危险的悬崖边上，籍其来满足自己那微小的好奇心和占有欲，正是那些渴望得到 KOF2001 ROM 的 Lamer 的真正目的所在。



任何一个理智的模拟器爱好者，都应该理解作为模拟器开发者(Coder)，模拟器 ROM 提供者(Dumper)他们所处的特殊境遇，而对于 KOF2001 何时能被模拟，何时能在家中玩上，该来的自然会来，没必要在这里面花费不必要的精力和时间。

正如 BillyJR 所说的：当作一个惊喜不是很好吗?

文中提到的关键字相关解释：

BillyJR：台湾模拟界的老大，其模拟站点在台湾乃至大陆都享有极高名气，官方地址：www.billyjr.com

巴哈姆特：台湾综合性电玩咨讯娱乐站点，其论坛在台湾同类站点中人气最旺，官方地址： www.gamer.com.tw

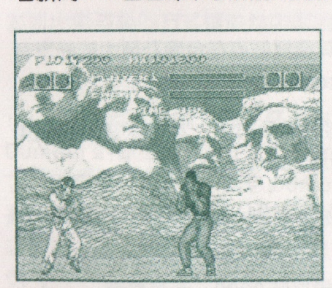
NEO-0：著名 Dump 小组，热衷于 NEO 游戏的 Dump 工作，官方地址：www.neo-0.com

消息感谢：Emu-Zone，白金模拟站 2000，无声模都

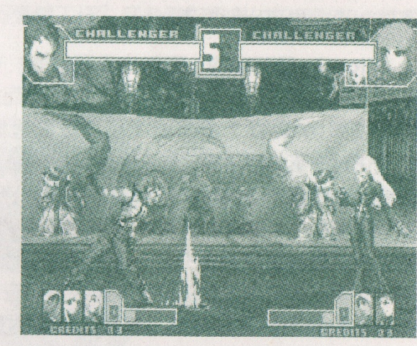
模拟器界的菜鸟与lamer

模拟器界！一个全新概念的游戏领域。发展到至今，已经有很多年的历史了，在此之间发生的各种大大小小的事情，对于每位熟悉模拟器的玩家，一定还记忆犹新吧～～，MAME的发布，NeoRAGEx的崛起，Roms的推出～～每一次等待换来的喜悦，足以令人兴奋上好几天～～模拟器的神奇之处，相信第一次接触的人都深有体会。能在自己心爱的PC上玩到其他平台的游戏，这种曾经的幻想就这样成为现实，有时候都觉得很不可思议，这就是模拟器的魅力所在了 *^_^*

说到模拟器，不得不先说一下模拟界中存在的两种人：菜鸟和lamer，前者的定义我想大家都很清楚了吧。对于那些刚接触某些事物的初学者，我们都亲切的称之为“菜鸟”。而lamer就不同了，“lamer”，英译的意思为：瘸子、无能、残疾的人，总之就是有缺陷的人。按照模拟界里的说法，lamer的意思大概就是废物、破坏者、挑拨离间的小人。比方说：有些人天天玩着某些模拟器，人家又不收他们的钱，完全是免费的。可他们却还写信或是通过别的途径去指责作者这个不好那个不对，说什么开发模拟器会直接导致游戏产商倒闭等之类的话～～又或者他们天天去某些大网站Down东西，看新闻～～自己却不了解别人的辛苦，还说人家这个不行，那个不对，这样的人，都是lamer。借用“模都”的解释就是：lamer泛指那些刚刚加入模拟器界的新手。由于什么都不懂，而且天不怕地不怕，他们往往会做一些比较没有效率的事，比如没有看说明就到处问人寻求帮助，或者逢人就问哪里可以找到ROM。一般这种情况，这些lamer基本上还算是挺“可爱”



的，因为现在大多数自居高手的人无不例外都是从这个阶段开始的，所以对于这种lamer，其他人还算能宽容爱护，从技术水平上来讲，lamer比菜鸟的水平要稍高一点。一般的lamer大多都是了解到了一定程度后才从菜鸟转型成为lamer。就好比武侠小说中的那些误入邪道的练武者，这着实令人感到很无奈。现在lamer这个词越来越多的具有贬义含义，一些lamer开始骚扰coder（模拟器作者）和dumper（dump Rom的硬件高手）或者在公众场合发表不合适的言论，更有一些杀手型的lamer开始采取暴力手段，比如黑网站，偷代码一类的事情，其结果是致命的。有人说“存在是为了被毁灭”，那么lamer无疑是我们模拟器世界的毁灭者。

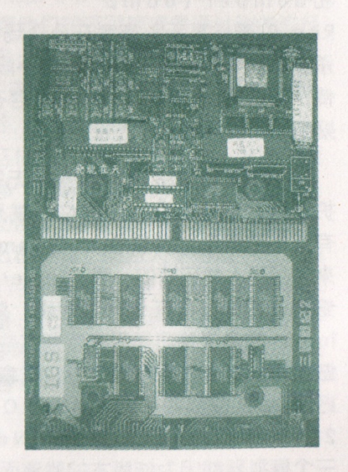


菜鸟们一般都比较单纯和无知，对于菜鸟，我们应当细心呵护，因为菜鸟都有一个特性，就是晓得知恩图报（当然，并非所有菜鸟都具备这种属性）。可lamer就不同了，lamer所表现出来的却是人性灰暗的一面。lamer并不单单存在于模拟器界或是网络中，也许，就在你身边周围，就有很多lamer的存在。其实，lamer的含义并非是用来特指某些人，真正的理解应该是指人们所做出的一些令人痛恶的行为。就拿模拟器界里发生的一些例子来说好了。PS模拟器『PSEMUPRO』、CAPCOM的ZN-1、ZN-2模拟器『IMPACT』，还有N64模拟器『ULTRAHLE』，这三个模拟器都因为新版本的泄漏而停止开发，这其中，都是lamer

模拟器界的菜鸟与lamer

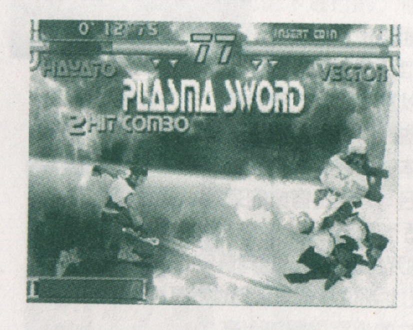
从中破坏的。还有SMYNES以及官方FinalBurn，SMYNES是billy.JR那边开发的一个非常不错的NES模拟器，对中文NES游戏支持巨好，本来是收费的，不过由于很多人放出Crack版和reg信息，后来就一直没再放出新版本……

lamer是可恶的，同时也是可怕的！CPS2Shock网站的元老Razoola就是遭到了lamer的人身攻击而关闭了CPS2Shock。这完全都是由于RAZ的不慎（也可以说是得意忘形），在接受别人的采访时，不小心透漏了自己生活方面的私人情况，结果……遭到了lamer的报复，当年的DAVE也是因为公开了他的家底，同样遭到了lamer的人身攻击。类似这样的事件发生在模拟器界，已经算不上什么新鲜事了，国外的lamer比起我们国内的lamer固然要来得疯狂些。有时候想想，身在中国，我们应该感到很庆幸了。模拟器界里的lamer，更多形式上都比较喜欢对新dump的Rom指指点点，也有些lamer喜欢到处大肆宣扬谣言，以愚弄别人为目的来满足自己的成就感，还有一些lamer本质低劣，本来人家提供的模拟器和Rom都是没问题的，然而，他在用的过程中出现了一些问题，自己不去找问题的原因，反过来却说人家的模拟器和Rom害了他，这般的推卸责任，实在愚蠢到极点。对于lamer，我只想说一句：你可以说一个模拟器技术落后，但不能否决作者的付出。你没有付过模拟器作者一分钱，所以他们不是为你而工作，你也就没有资格责备他们，网络上提供的EMU和Rom，绝大多数都是免费的，



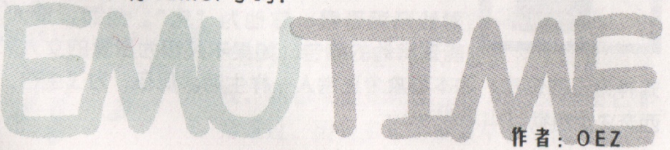
模拟器界的菜鸟与lamer

down不down是你的事情，批评的话还轮不到你来申述，coder和dumper也是人，如果说当你花费大量时间和精力做出某样东西，结果却连连遭受别人的指责，试问一下，这种情况下，你会怎么想？放弃？还是不闻不问继续工作？这些都已不是讨论范围之内的事了。



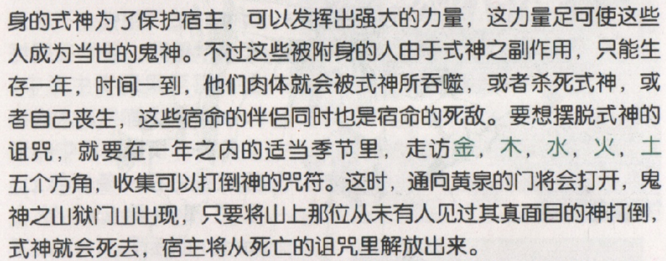
说了这么多关于lamer的事情，无非是想让更多的菜鸟认识到lamer的严重性，不论是在模拟器界，还是在网络上，甚至是现实生活中，lamer永远都是遭人嫌弃的角色。模拟器界中的道德只维持在一条细线上，我们都不希望会毁在lamer的手里。lamer不仅仅破坏了人与人之间的关系，还影响了模拟器界的发展。至今为止，因lamer而停止开发的模拟器比比皆是，这就直接导致了模拟器的推广和发展。本来开发模拟器的人就不多。加上dump Rom又是灰色的行为（dump Rom和EMU有着密不可分的关系，有Rom才有EMU），如果再受到lamer的阻碍，那真的会有一天，模拟器将离我们而去，如果你喜欢模拟器，请珍惜现有的资源吧。每天问一下自己：

今天，你lamer了吗？



作者：OEZ

狱门山物语



故事：时间是室町时代，将军的无力导致天下大乱，诸侯们互相撕杀，无休无止。人类的愚蠢令黑暗降临于白昼，怨念使妖怪成为了被崇拜的对象，人间成了活生生的地狱图。

在这个恶鬼横行的世道里，出现了三位由于种种原因，被式神附上身体的人。附身的式神为了保护宿主，可以发挥出强大的力量，这力量足可使这些人成为当世的鬼神。不过这些被附身的人由于式神之副作用，只能生存一年，时间一到，他们肉体就会被式神所吞噬，或者杀死式神，或者自己丧生，这些宿命的伴侣同时也是宿命的死敌。要想摆脱式神的诅咒，就要在一年之内的适当季节里，走访金，木，水，火，土五个方角，收集可以打倒神的咒符。这时，通向黄泉的门将会打开，鬼神之山狱门山出现，只要将山上那位从未有人见过其真面目的神打倒，式神就会死去，宿主将从死亡的诅咒里解放出来。

为了同样的目的，三位年轻的宿主走上了打倒式神与狱门山之神的道路…………

主角篇：

西辛

身长：6尺3寸（192cm）

年龄：30岁　　性别：男



个性神秘的人物，长年带着面具，无人知晓他的感情。由于经常吃人肉而利用强大的力量挥舞着两把菜刀袭击人类，使得村中的人们对他充满恐惧，称他为“鬼”。然而，没人能理解他的痛苦，如果不是因为所爱的女人，式神力王的缠身，他本可象个正常人一样生活。现在，为了生存，西辛决定向狱门山进发……

游戏物语 Game Story

式神・力王



年龄：500岁以上　　性别：男

被称作吃人鬼的冥界之鬼，他的生命与力量都来自对人肉这种营养食粮的摄取。为了维持其体力的不衰与力量的均衡，他借机遁入心中充满灰暗的西辛体内，利用西辛的宫能去尽情吃人。当然，这一切都是在西辛个人的允诺下进行的，他们为此还立下誓约，力王赐予西辛力量，而西辛则在一年之后把自己的肉体作为食料献给力王。

冬小雨



身长：4尺7寸（145CM）

年龄：17岁　　性别：女

驱魔师世家出身，从小就以巫女为未来职业而被加以培养的女孩。无情的命运将她和八飞车连在了一起，使他们之间必须有一个死去。与八飞车心灵相通，有着青梅竹马之友谊的小雨无比苦恼，无法在两个生命之间公平地选择。“离开家，打倒狱门山的神，用神的恩惠消灭式神！”在父亲的逼迫下，小雨苦恼地踏上了征途……

式神・八飞车

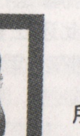
年龄：200岁以上　　性别：两性

妖怪最高位的九尾狐一族的子孙，出生时只长了8条尾巴，故遭到了同族的鄙视。阴错阳差地附上了小雨的身体使它非常难过，因为多年的友情早已转化为慕恋。

在知道未来的命运后，八飞车暗地里下了决心，这次狱门山之行，它要不惜生命地保护小雨，为了小雨而战斗，直至生命的最后一刻——这是一个违背了式神原则的妖怪。

贺茂源助

身长：5尺1寸（155CM）
年龄：15岁　　性别：男



进行旅行修炼的药剂师贺茂源助在夜宿一所山中寺院时，被麒麟丸趁虚附了身。性格自由奔放的他，对麒麟丸的束缚非常不满，但表面上一直维持着良好的关系，与之保持着表面上的友情。在得知狱门山的传说后，源助暗下决心，一定要打倒那个素未谋面的神，从而将自己从式神的手中解放出来。



式神·麒麟丸

年龄：300岁以上　性别：男

性格狂暴之极经常以杀人为乐。为了自由地操纵源助，麒麟丸使用手段，令他变成了被悬赏通缉的罪犯。其实，麒麟丸的怨念并非针对源助本人，而是出自源助之父——一位著名的阴阳师，至于他们之间有过什么样的恩怨，这就是只有两个人知道的秘密了。头脑简单的他立志消灭贺茂家，但对于源助暗自策划，用来消灭他的计划却一无所知。

敌方篇：　藤村静彦



身高：五尺八（175cm）
年龄：24岁　　性别：男

藤村静彦，原名藤原元彦。为给灭亡的藤原家复仇而做为舞女栖身于仇家曾根家的家中，为了复仇把心灵出卖于邪鬼并得到鬼神之力。随身的舞华是忠实的仆人，也是邪鬼派来的监视者。邪鬼曾命令过，一旦静彦向往原来的人类生活就可以杀死他。隐藏男性身份，伪造名字为使曾家家灭亡而潜入的静彦，却因主人公等的到来而开始疯狂。

足利凄氏



尼魏主＆命



作者：农夫

游乐园

平庸的欣赏者。如果我可以轻松地驾驭自己的文字并用它感动别人，那我就可能成为一个作家。我可以吗？不能，所以我只能在别人的字里行间寻找那一点点的感动。如果我能轻松地驾驭自己的音符并用它震撼别人，那我就可能成为一个音乐家。我可以吗？不能，所以我只能在别人的五线谱里感受那一点点的震撼。有人问我："你这样开心吗？"我会说："会啊，我虽然是个平凡，但我是一个欣赏者，我懂得欣赏，并可以将自己的看法和感受用我自己可以组织的文字表达出来，介绍给别人知道，这样也会很开心的啊。"

"游乐园"这个栏目就这样诞生了。在外国的影像市场，有大量称为Ost的游戏音乐原声音乐，可惜在国内就比较难买到。我们推出这个栏目的目的就是让大家感受一下游戏中音乐给我们所带来的感动。

首先为大家带来的是Sonic系列的Ost。作为SEGA的"掌门人"，Sonic在去年已度过了自己的10岁生日，而"东家"SEGA也不敢怠慢，推出了一张称为《Sonic 10th》的周年纪念Ost，此张专集收录了Sonic历代的经典音乐。



其中Ost的前半部分，是几个初代MD主机作品的游戏音乐，当时MD主机的FM合成音乐机能，带有很强烈的电子味，快节奏，清晰，带给人触电的紧张感觉，这与任天堂的风格非常不同，其中代表的是第2曲——Green Hill Zone，几乎是Sonic系列的经典代表。到了Sonic系列的第4作，Sonic & Knuckles，游戏音乐更强烈，非常有特色。本专集后半部分，是Sonic游戏的主题曲，游戏有明显美式风格，而游戏的音乐同样充满美国风味，第16曲——You can do anything揉合了美式动画和日式动画的旋律，而第18曲——Can you feel the sunshine，则有满满的阳光味。我还为大家送上一份神秘礼物，是什么？大家在听的时候就知道了，哈哈。



第二张要为大家介绍的是MD经典中的经典《光明力量2——古代封印》的Ost。这只游戏对我本人影像很大，因为玩这个游戏的时候，正是自己的"黎明时分"，那时的冲动，那时的懵懂，那时的"大头菜"（SF2中恢复体力用的道具），还有那时的她……手中摇动红酒加上耳熟能详的旋律，我似乎又回到了当年，那个"剑与魔法的时代"。对流行音乐我的态度是"欣赏"，但对交响乐我的态度只能是"感受"，因为同一首乐曲在不同的人或说同一个人在不同时候听起来感觉也是不同的。最后，在加送《光明力量3》三步曲的主题曲，希望大家喜欢。



作者：May

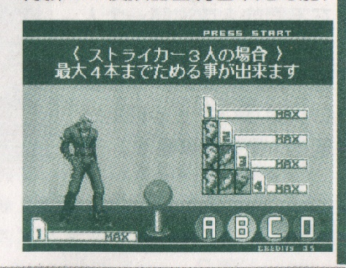
无责任神探 Phil

流长蜚短，最近在模拟器业界假消息漫天飞，就让我phillau为大家拨云雾见青天吧（没那么夸张吧）！

首先是关于KOF2001 dump的消息。相信大家最近都被2001的假消息搞得头晕脑涨的吧，甚至还有人提出组织一个dump小组。想用公开筹集资金用于购买基板和设备。其实这个想法是很天真的。从技术角度来讲，Dump不是像GBAX那样，卡带插上就有ROM出来了，不同的基板所需要的设备完全不一样，需要针对不同的基板做不同的Dumper，这还是在没有保护的情况下，NEO-0为了KOF2K耗费了一年的时间，现在也有某人在为图形ROM的保护犯愁，如果自己能弄到也就好，弄不出来也没人骂你。用捐来的钱来买板子，一旦败在保护下面，你用什么来做交代呢？就说盗版也一样是要解保护的，那么看看现在市场上还能盗的板子还有多少？所以想用筹款的方法组织一个dump小组来dump KOF2001或其他游戏都是些幼稚的想法。

至于另外一个抄得很热的小道消息就是PS2的模拟器。我在去年3月的时候就在一个DC的专题站上见过一个关于PS2模拟器的专题，有评测还有抓图，随着DC的倒下，站点也没了，只知道当时只能模拟两个游戏街霸EX3和R5，EX3有抓图，人物还好，背景就是花屏，P3＋256M＋GF只能跑每秒5帧，照此推断有新PS2模拟器出现也不无可能，只是不可能模拟的那么完美就是了，速度也肯定是龟速！而有人说真正的PS2模拟器是运行在Linux下的，其实Linux下的ps2模拟器是sony自己开发的 目的是在ps2发售之前让游戏商开发游戏用 ，不过并没有流传到外面，所以到底是怎样，谁也不知道。





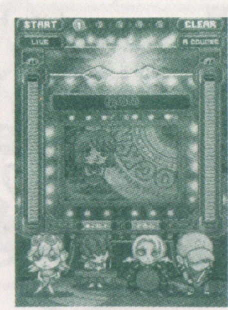
小道消息，不可尽信！

接着就是MAME的不同改版。大家都知道MAME有许多不同的改版，其中一些改版还支持一些官方不支持的游戏（如能玩Rock'n系列音乐游戏的EZMAME）。但其中有些消息说某某MAME的改版支持S1945 2和GunBird2，这都是假的消息。因为S1945 2，GunBird2都是用SH2的，想快的话等ImpactEmu也许还现实一点。

还有更夸张的是某个MAME可以流畅运行之前放出的System11的rom。这更加不可思议了。不过，MAME Dev不再"莫谈3D"了。所以这也可以算是一个好消息吧。

好了，最后祝大家新的学期，学业进步，考上自己心仪的学校。再见！



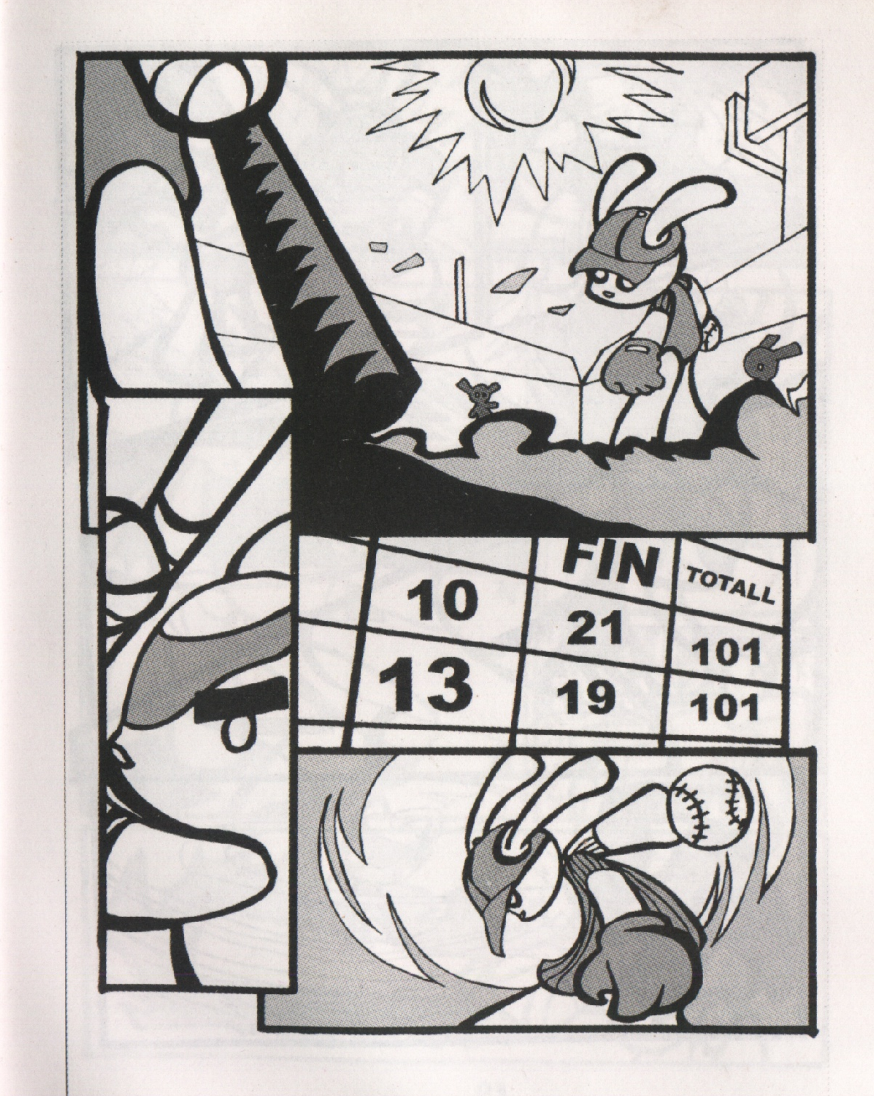


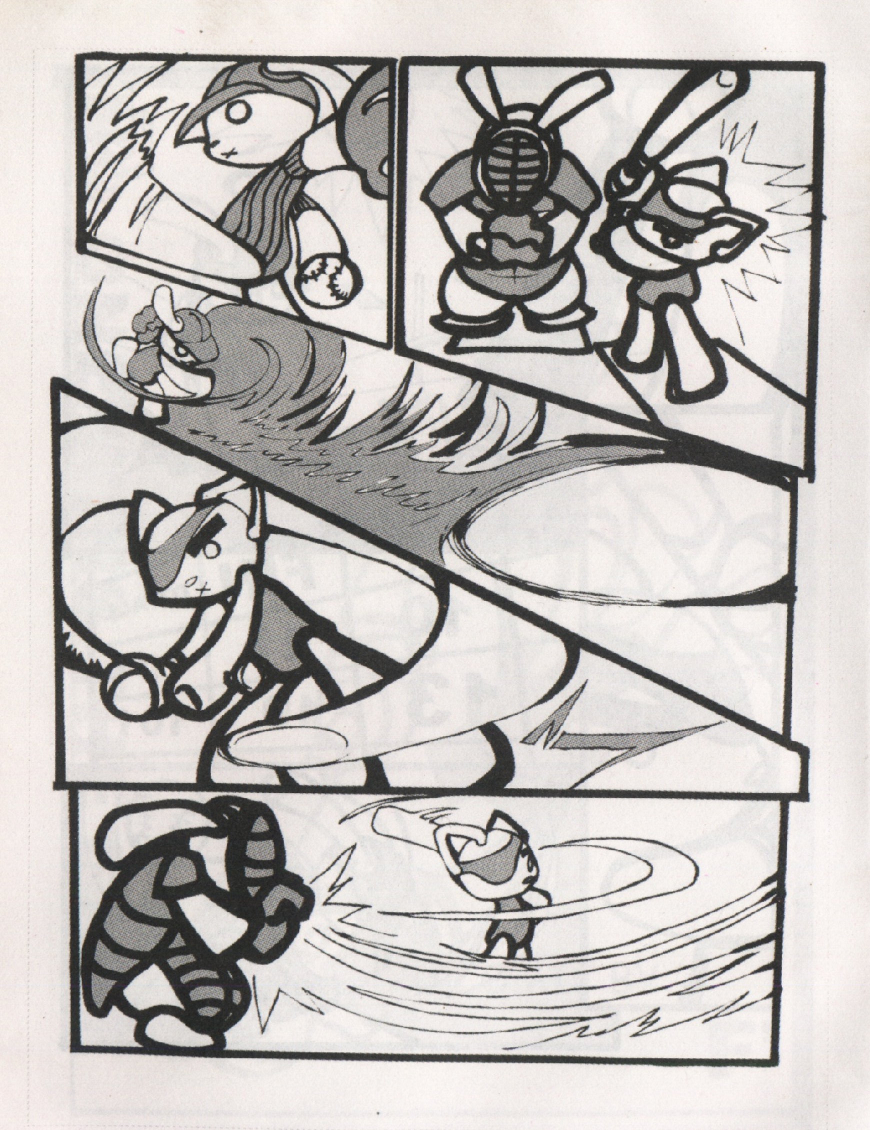
小道消息，不可尽信！

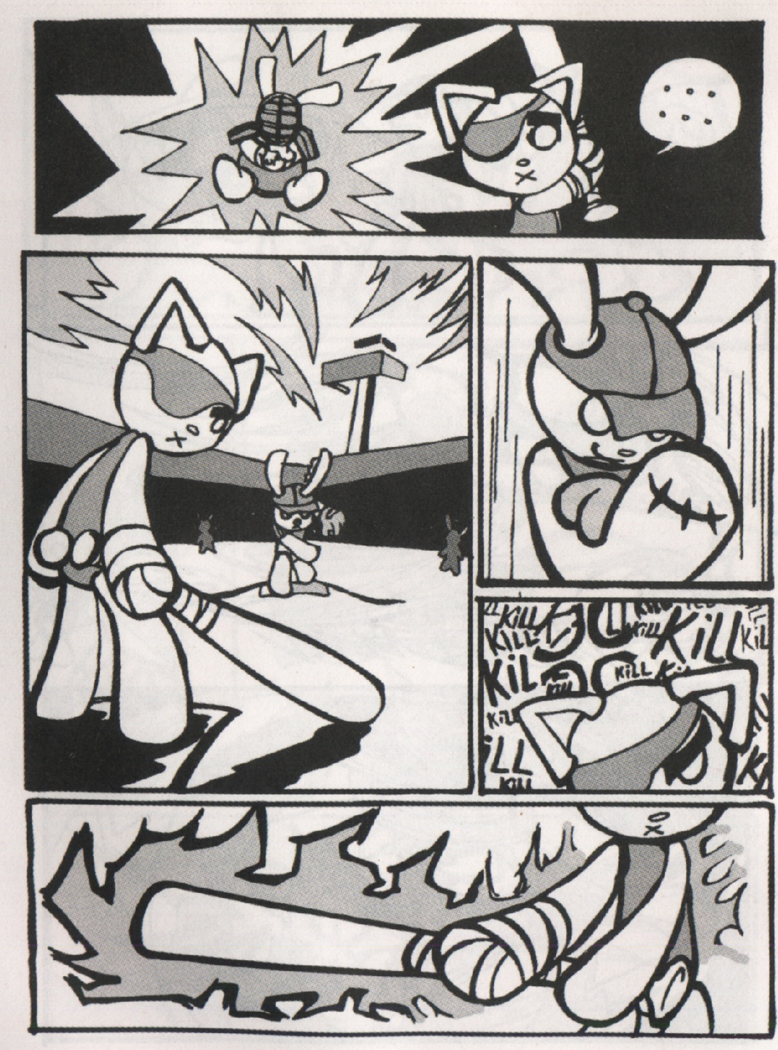
NO ONE WINS THE GAME

COMIC BY:

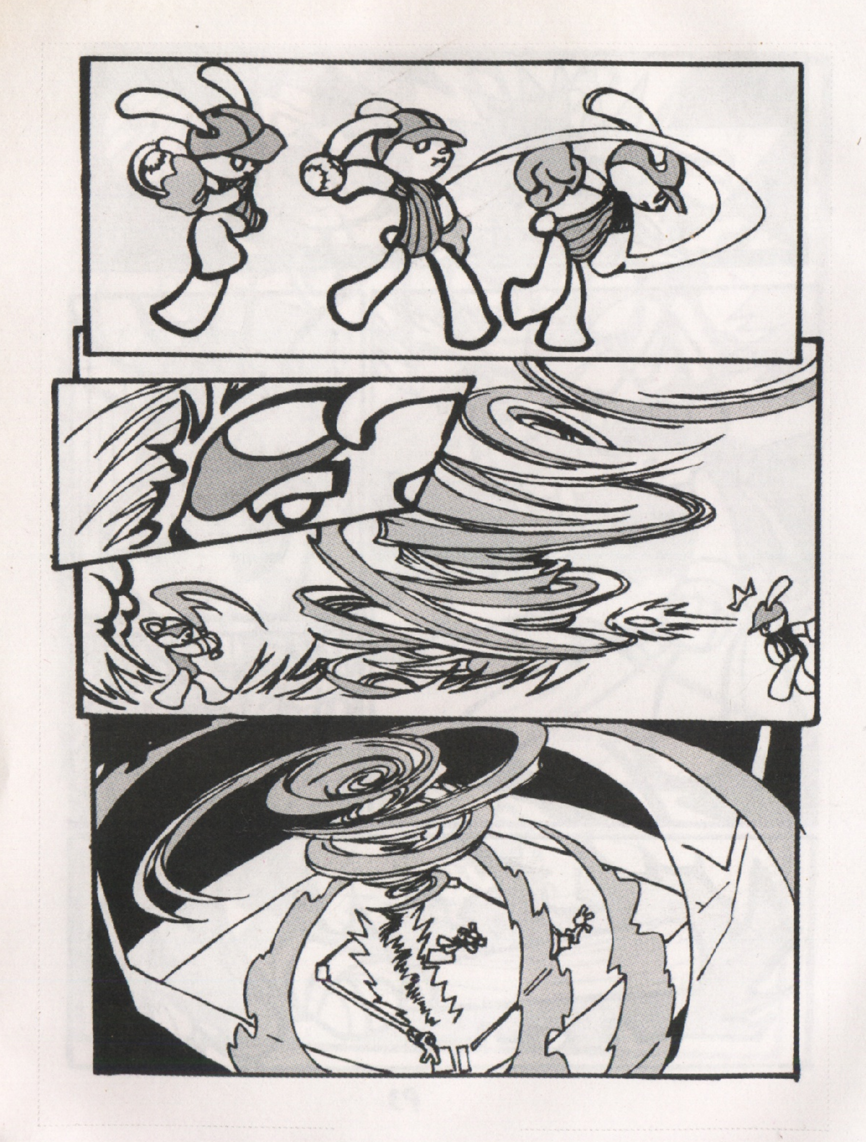
F'





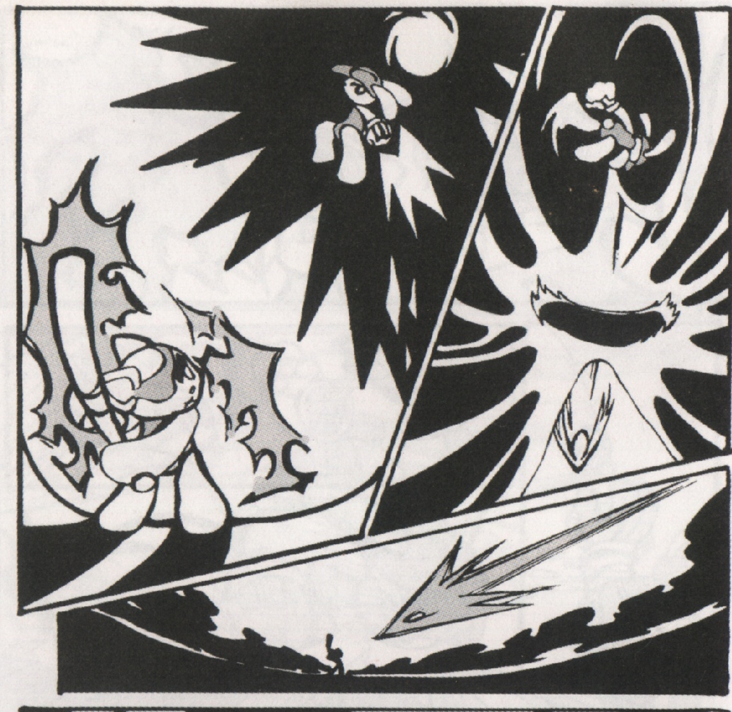


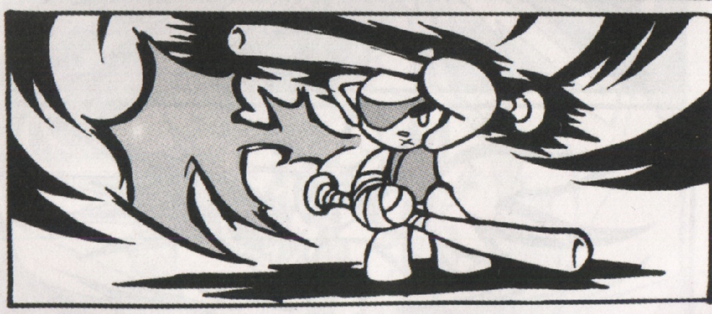
P3

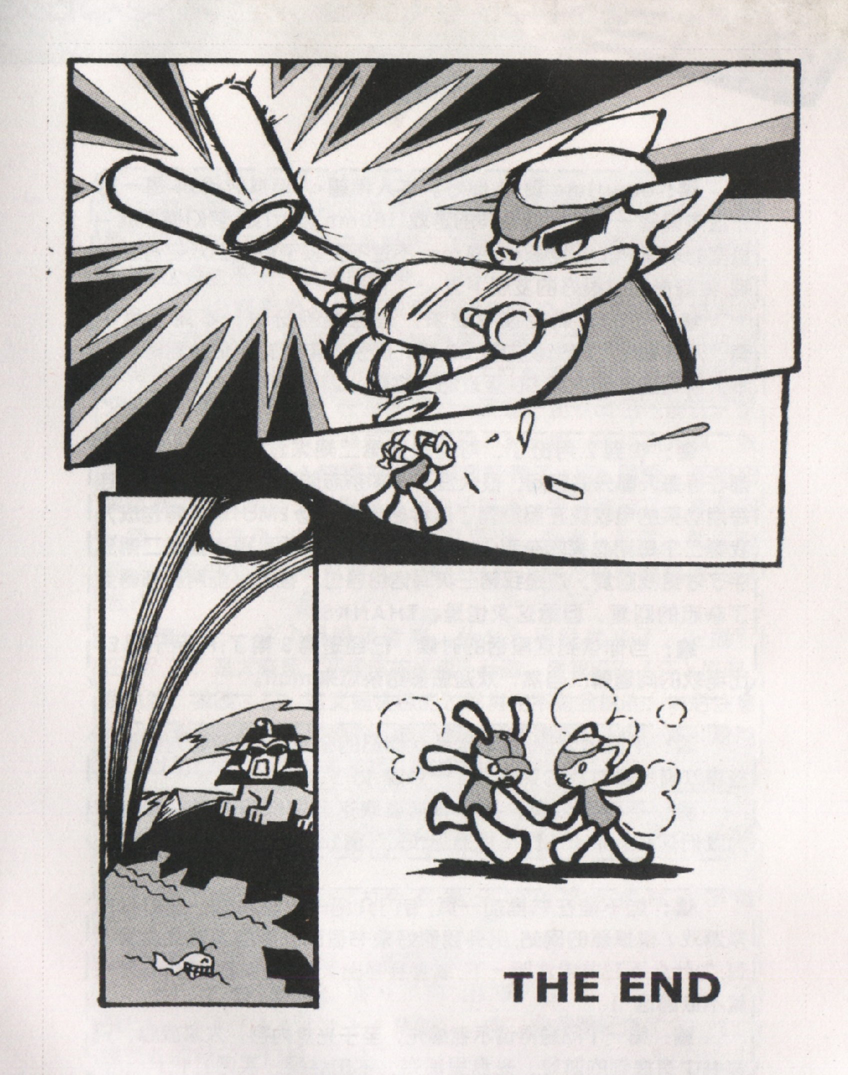




B3







THE END

读： emutime 贵刊,你好。本人希望<<模拟时代>>每一期光盘中都有一个较大且经典的游戏(100mb 以上)如:梦幻模拟战－皇室的末裔,PCE 和世嘉 CD 的 rom,不过不要忘了 RPG 游戏要有攻略哦,希望贵刊能很好的发展下去.

编： 好的，满足读者要求，是老编的吩咐，本期光盘中有“万众期待”的光明力量 CD 版，而杂志中更有“亿众期待”由本人所写的光明力量 CD 版攻略，哈哈，满意吗?

读： 快到 2 月份了，可能是对第二期太过期待了，我每天都在等每天都去书店问，很久没有一本杂志能让我如此的等待，连每期必买的电软现在都没有了这种感觉（想必 EMUTIME 将也成为我第二个每期必买的杂志），实在太心急了，千万别等我第二期到手了才给我回复，这是我第三次写信给各位，很高兴前两次都得到了杂志的回复，但愿这次也是，THANKS!

编： 当你读到这段话的时候，已经是第 3 期了:P,至于把 ET 比电软的问题嘛...当然，欢迎您多给杂志来 mail。

读： 不管怎么说,我非常喜欢你们的杂志.感谢你们为我们这些喜欢模拟器游戏的菜鸟开了一条道.好了.福.

编： 不管怎么说，我也非常喜欢这么爽快的读者，感谢你为我们这些办杂志的菜鸟提意见.好了.富 too.

读： 能不能在书里加一页,专门介绍一下国内的一些好的模拟游戏／模拟器的网站,另外我看好象书里面介绍的游戏光盘里都有,为什么不在书中注明一下,或者会多出 XXX 位读者,我买的时候就不敢确信 :)

编：第一个问题得请示老编先，至于光盘内容，大家放心，只要书中有提到的游戏，光盘里都有，不用怀疑，买吧！！！

读： 我是一个十足的“模拟器”迷，我终于找到了一本属于自己的杂志就是“模拟时代”！我非常喜欢"模拟时代"这本书!但也有些不满，我要提出来。

一，内容相当充实，缺乏和读者的交流，希望在加入比如，编者手记，读者点播，疑难解答等。二，光盘中的分类做得不错，只是有些 rom 不要用中文文件名，玩家需要先将中文的 rar 自解包解开，在重新用 zip 压缩，还要改名才能玩。这样太麻烦了！三，模拟器可以直接用 zip 压缩，不用再做成“安装程序”，比如 N64 的模拟器安装后没有了 skin 目录，还要在模拟器中修改路径，如果是新手的话就不一定还能玩了。顺便问一句，贵刊是月刊吗？一般每月几号出，谢谢！好了，就写到这了，衷心希望“模拟时代”越办越好，成为模拟迷必备的杂志！

编： 一，这个得请示老编，什么？已经批准了，在哪？在哪？二，是太麻烦了，谁做的光盘，什么，是我吗？（汗）好吧，我认错，我改～三，这又是谁做的？我肯定不是我做的，以后注意点，但是安装程序还是要的，要照顾大多数读者呀。四，本刊是月刊，以后会在 20 号左右发行，请期待。

无数愤怒读者：为什么第一期杂志光盘那么多错误～！？？？？？

一个愤怒老编：为什么第一期杂志光盘那么多错误～？！！！！！

众编：嗯...嗯...嗯...(尴尬)............................

一个愤怒老编：再出问题，全部扣工资！！！！！！！！！！！！所以......第二期问题没有了～！（众编长长的松了一口气～～）



常见问题解答

在看了我们的 ET 之后，相信大家对 EMU 的了解都加深了不少了吧。什么？你还不太清楚 XX 模拟器的使用方法？啊？你不知道 XX 游戏得用什么模拟器玩？OK！从今期开始，我们设立这个 FAQ 栏目。主持嘛，当然是最爱你们的 PHILLAU 啦。自我介绍完毕，开始正式回答问题。

Q：之前在网上放出了几个音乐游戏，说是 MAME0.57 版将会支持。但答案呢？不用说大家都知道，但坊间流传能用一只改版的 MAME 玩到。这是真的吗？如果有，你们可以发我一份吗？

A:哈哈，希望这个对你来说不会来的太迟吧。能玩 Rock'n 系列的模拟器——EZMAME！其实在 MAME0.57 版推出的时候已经有能玩 Rock'n 系列音乐游戏的改版 MAME（本人也有幸得到一个 COPY），但因为种种原因，作者不许我们对外流传。Anyway，大家现在就可以用今期送出 EZMAME 一起爽吧！

Q：KOF2000 已经放出好一阵子了，但始终不能用 NEORAGEX 中完美运行（可怜了的老奔啊！）。到底用什么方法才能用低配置中完美模拟 KOF2000 呢？

A:要完美模拟 KOF2000 的方法有几种：

1. 用 winkawaks 或 nebula 玩。但低配置的朋友就……

2. 等待 NEORAGEX 新版本的推出。对于一个两年都没更新的模拟器来说，推出新版本的可能性未免有些……而就算有新版本推出，其内核如果有变动也会影响对机器的要求。就让我们憧憬一下吧，EMU 世界可是充满惊喜的世界啊。

3. 修改 S1.ROM。目前最好的办法，但问题是要把 512K 的 ROM 修改成 128K 的 ROM。难度是非常之大的。所以这是理论上可行的办法，我们还是先等等吧。

常见问题解答



Q：如何用 Gens1.6 运行光明力量 CD 版

Gens1.6 既打开不了光明力量 CD 版 ISO，点运行光驱又没反应。请问各位，到底如何才能运行此游戏？

1.光明力量 CD 版 ISO 和 MP3 档已下载并解压。并放进同一目录。

2。已使用 DAEMON Tools V3.0 载入光明力量 CD 版 ISO。

A: 1.点选 opertion（选项），其中有一项是选择光驱，勾上你的虚拟光驱

2. 加入 SEGA CD 的 bios

3. 在设置中把“完美的同步”（Boot CD 后在 CPU 栏的最下一项）选项钩上。不钩上的话在某些地方会当机。

Q：请问怎样才能将 PS CD 制成 ISO?

A:如果是直接造成 ISO 用一些光碟工具就行了，例如 CDRWIN。要是想制成没有音轨和动画的 MINI 版就要麻烦一点，先读取非音轨文件，再用一些很小的 STR 文件把大的 STR 文件（动画文件）取代。

Q：用 FBA 玩龙与地下城 2 怎么实现 4P PLAY 呀?

A:用 F11 进入游戏设计画面，在 input 里设置。

Q：怎样才能让 WinKawaks 和 NeoRagex 同时支持 MS3？特别是 WinKawaks，一个版本一个样，好烦啊。有解决的方法吗?

A:要让 WinKawaks 和 NeoRagex 同时支持 MS3，那 ZIP 包里必须要有一下文件：



ms3n_c1.rom、ms3n_c2.rom、ms3n_c3.rom、ms3n_c4.rom、ms3n_c5.rom、ms3n_c6.rom、ms3n_c7.rom、ms3n_c8.rom、ms3n_m1.rom、ms3n_p1.rom（用新的P1 rom）、ms3n_p2.rom、ms3n_s1.rom（用新的S1 rom）、ms3n_v1.rom、ms3n_v2.rom（用补过的V2）、ms3n_v3.rom、ms3n_v4.rom，以上是NeoRagex所需的文件。

另外请复制多一份P1和V2（都要新的），并改名为256-ph1.rom和256-v2.bin，原因是因为把文件名统一改为ms3n_??.rom是为了NeoRAGEx的需要，但这样不符合WinKawaks的标准文件名（也就是RC的标准），因此在LOAD时要进行CRC校验，而新的P1和V2的CRC与原来的是不一样的，所以要准备一个256-ph1.rom和256-v2.bin给WinKawaks用。（注意：整个ZIP内应该总共有18个文件。）

另外，由于WinKawaks 1.40b已经支持了新的V2，所以那个256-v2.bin就没用了，但用 WinKawaks 1.40b玩家用机模式时有问题（起码我这里是），所以我建议你把256-v2.bin留下，以防万一。压缩后的文件名是mslug3nd.zip，如果还不行，就选显示所有游戏，读取MS3，看看是缺哪个文件。

Q：我用project64模拟N64的任天堂明星大乱斗。可是用插件Jabo's Direct3D7 1.40，放了一点片头后就死机，有时候声音还在继续，但画面，鼠标都不能动了。换用插件Glide64 0.04，刚进入游戏就出错跳了出来。请问怎么做才能正常模拟？难道是设置的问题？

A:Project64的硬件要求列表是：Riva TNT, Riva TNT2, GeForce, GeForce 2, GeForce 3, ATI Radeon 。而任天堂明星大乱斗是要用1.30的插件的。



Q：各位编辑，我听人家说WinKawaks模拟NeoGeo的游戏比NRX还好，但我在尝试用Winkawaks的时候，却出现缺少什么msvcp60.dll文件，这到底是什么文件，我在哪里才能找到它？

A:这是一个VB运行库文件。这是一个很多初级玩家常遇到的问题。我们在本期杂志已附有mfc4261.zip和msvcp60.dll两个文件，把它们解压放在C:\WINDOWS\SYSTEM下就可以了。

Q：PS上的GT2用什么模拟器完美？

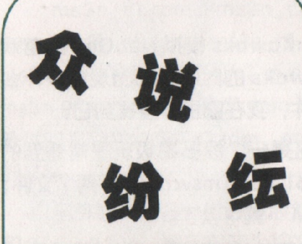
A:排除硬件配置的因素，用ePSxe是最好的，但个人建议配置不是很好的朋友还是用Bleem！来模拟吧。要注意的是，用ePSxe模拟的时候要在光驱插件处把“启用正确光驱调速”勾上。如果不是的话，游戏到了标题画面就会停住了。

Q：请问怎样才能在模拟器上截图呢？

A:个人推荐用HyperSnap，它操作简单方便，而且效果很好。但其实很多模拟器都是自带截图功能的，但效果还是……如果你只是做Snapshot的话用自带的截图功能就够了。

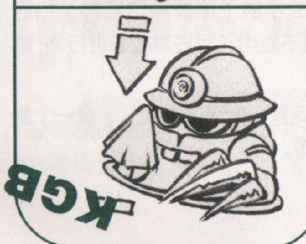
Q：请问为什么我在PC上用PS手柄（用转换口那种）的时候，我的创新眼镜蛇（声卡口）手柄就不能用？我好想能够进行4P游戏啊，有什么解决方法吗？

A:这是DirectPadpro驱动程序的问题，你可以在网上下载一个兼容创新和微软手柄的DirectPadpro驱程。









模拟 KOF 2001



0

用模拟器玩上 2001 是不会有问题，只是为了厂商的利益，延迟一下发布 Rom，我支持的说法，是模拟器玩家应该有耐性:)。

最近出现的 KOF2001 画面引起了众玩家的高度关注，而拥有 rom 的 billjr 更收到数以千计的信件（炭 x 信? ^^），导致 billjr 登出大篇幅的公开信"求饶"，各位，放过他吧：）

正如大家所料，继 KOF2000 被模拟之后，模拟界又开始酝酿模拟 KOF2001。其实是 KOF FANS 们热切盼望的结果吧（可怜的 KOF 系列……难逃被模拟的命运 ^_^）。

GP32


GAME PARK
Presents

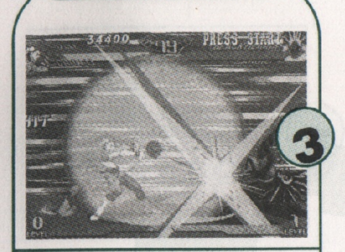
2

从市场学的角度，是一个有希望的大胆尝试，和美日相比，韩国的厂商更会利用模拟器的好处，引导模拟器向好的方向发展，因为利用模拟器能大大减低成本呀～

GBA 的劲敌终于出现，其厂商借鉴了 PALM 的策略－－通过放出模拟器、公开开发资料等手段，吸引众多的开发员和软件商为其开发软件，说不定其上模拟器会相当火热，实在是高啊：）

韩国出品的手掌机，可以播 MP3，价钱则可抵 PS2，最近有了它的模拟器。不过上面的游戏不多，而以一台手掌机的价钱来说，相信生存的空间不大。还是玩模拟器吧。

半透明



3

非常 sharp 的效果，有点新世代主机的味道（DC、PS2），虽然刚开始不太习惯，有人说玩久了会晕，我还没有这样的感觉，是因为我的身体好？！（笑）

模拟器比原主机更优秀的方面正是这些方面，在光是玩游戏已经不够乐趣的时代，各位高手纷纷大施拳脚，练就了诸如半透明功能和残像功能等绝世武功。

所谓的"半透明"是另外加上去的效果，而并不是被模拟的主机自带的效果（如 SFC 的"半透明"）。说白了就是在模拟器上做手脚，不过前提是显卡和支持效果的"模拟器"。

众议院

cygne



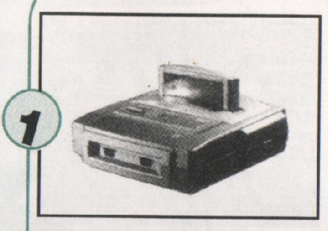
2

在没有资料的情况下，能靠猜来完成主机高度的模拟，这样的疯子除了 Cygne 的 dox 就只有我国的李可文了:)，画面已经很不错，加上声音就好，机战 3 部曲万岁～！！！

唯一的 WS/WSC 模拟器终于出了新版，比起百家争鸣的 GBA 模拟器而言它显得多少有点孤独。无奈，其主机的市场份额已经决定了它的地位，这种冷、热门的对比在生活中随处可见。

喜欢的“机械人大战”WS 系列终于能较好的模拟了，CYGNE 就能做到。自从 CYGNE 作者没有更新后，WSC 的模拟就停止了。而这次的更新是否又引起新一轮 WSC 模拟热潮。

A'can 的模拟



1

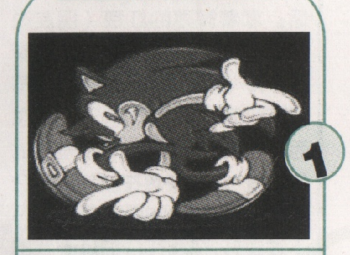
国内很多人都认识这部“稀有”主机，电软还真不是盖的，相信台湾的模拟器作者可以搞到相关资料的（毕竟这种东西已经没有商业价值了），有资料就好办了。

在当年这台国人研制的 16BIT 主机推出时就很想感受它的魅力，虽然最后带来的只有遗憾，但这个心愿尤在，听到这个消息后最高兴的人可能就是笔者了：）

一台“垃圾”主机，号称中国的SFC。在“X软”的熏陶下，什么“三国争霸”的耳闻目染。现在有人搞个模拟，一个字－－光下载不玩（编者按：五个字啦！）。

众议院

世嘉模拟器合作



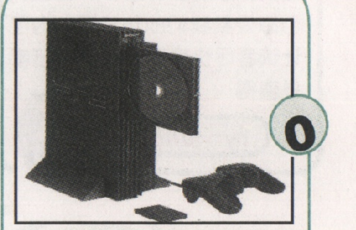
1

Gens+Kega 相信可以诞生最好的 MD 模拟器，如果再加个 Ages 可能更好，Sega 的东西就是难办呀，还有一个说法是，模拟 32X 的难度接近模拟 SS。

GENS 和 Kega 的作者为更好模拟地 MD，准备进行合作，这对喜爱 MD 的玩家来说是天大的喜事，强强联手将会诞生最好的模拟器，期待 ing。愿这样的合作越来越多。

有天突然来劲去玩 MD 的“大航海 2”突然发现新版的世嘉模拟器将多年的声音问题解决了，看到网上又来弄个模拟合作。就是像 SFC 的模拟器小组合作啊。不过 SFC、MD 的模拟都七七八八了，有必要吗？

PS2 模拟器



0

呵呵，太好的东西反而让大家不相信了，也对，要是能模拟出个哪怕是 bios 画面，就是天大的新闻了。一发布就是完美的东西，是骗不了人的，造假者以后要注意了～！

PS2 模拟器出现的消息此起彼落，把玩家们耍的团团转，笔者很是期待国内某高手的 DxxxmPS2 哦。

又来“搞事”了，在某著名论坛上发表了篇关于 PS2 的模拟文章。。好像还有个连接，弄得一些 SB 去猜测瞎弄，结果……又是假的。现在要玩 PS2 还是再等等吧。

编者话

新年假期过后马上就投入如火如荼的工作当中，各位有否感受到我们的热忱呢？为了让读者尽快拿到ET，再辛苦都是值得

by wario

说得倒轻松，累死了~！！！日本芥辣味的“青豆”是熬夜必备小吃，也是精神支柱，还要有Music，要不根本支持不了，苦中作乐的说~ -_-!





这期的光明力量攻略是我做的，在3天内赶出一篇攻略，实在是Cool B了~!大家绝对必定记得要捧场的说~^_^~!

想不到……当你感觉到爆头是一种快感的时候，你已经爱上CS了。每天多问自己一句：你今天爆头了吗？

by 原石



写于零时52分的编者话：拿着微薄的红包（朋友说今年的红包又“再创历史新低”），走过繁华的大街，不得不又再一次提醒自己：买东西，“价钱不是问题，最重要的是便宜”。本来想在新年换一台手记的，但如今的经济环境……不过还好，在我在仔细玩弄我的N188的时候从发现它可是有世界时间的，正点！离那天也只有987天了，穗穗，你要等我啊！

by Phil



通宵的排版……午餐的面包……晚饭的泡面……休息的CS……啊……累死了~不要逼我排版，不要逼我做网页，不要逼我吃泡面，不要逼我搞卫生，有见及此，我提议请个MM帮忙做饭，洗衣服，搞卫生，最好就可以在疲劳的时候来按摩一下，那就最爽了，嘿嘿!!!! 我要去打CS了，打PP爆头，什么???你不知道什么叫CS??晕，捉你去堆填，嘿嘿~~~~~!!!!

by 寒羽



模拟时代 3

2002.3

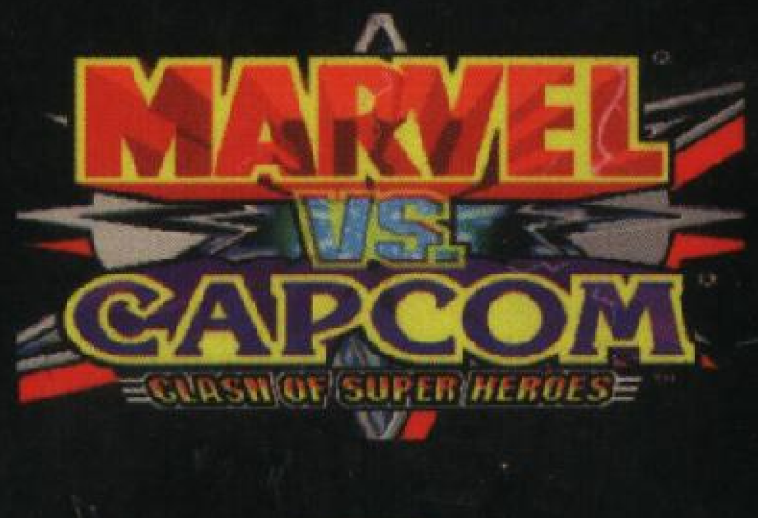
光盘内容介绍

（本期光盘完全收录以下内容）





SONIC
系列游戏全收集



MEGA CD
光明力量CD
SONIC CD

CPS2
漫画英雄 vs CAPCOM




MAME
本期介绍的相关游戏

GP32
Dungeon and Guarder
kimchiman
littlewizard
rallypop
treasureisland



SFC
经典游戏

游戏音乐
SONIC
光明力量

ISBN 7-900354-00-X





（本手册必须随同光盘一起销售及使用）

光盘定价： 9.8 元 人民币

ET 《模拟时代》专业模拟器杂志 2002年·3月

EmuTimE

模拟时代

2002.3

CPS2 传说
KOF2001 离我们还有多远？
模拟器界的菜鸟与 lamer
动感光波 VS 残像拳
系の谱～音速刺猬、超音鼠、索尼克～
狱门山物语
光明力量 CD 版攻略

《游戏时代》杂志社荣誉出品 3